2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS



SUMARIO

Nº 152 JULIO 2005



PORTADA

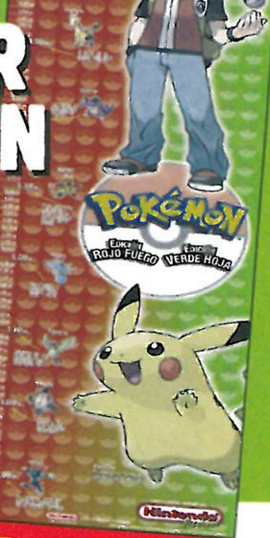
1000 TRUCOS DE POKéMON

¡estregias y trucos para las ediciones de GBA y CUBE!

Y además te contamos el secreto del siglo: ¡cómo puedes conseguir a Deoxys en Rojo y Verde!

PÁGINAS 51 A 63

MEDIDOR POKéMON



UN PÓSTER DE ALTURA

Con este medidor de 1m. de alto, comprobarás tu Poké-altura

NOVEDAD

MADAGASCAR

¡El safari más loco te espera en GameCube!

León, jirafa, cebra e "hipopótama" te harán rugir de risa.



PÁGINA 38

GUÍA

MARIO 64 DS ya no tendrá secretos para ti

¿El juego tiene 150 estrellas? Pues nosotros también. Y los conejos de cada personaje, las monedas rojas... ¡todo!



PÁGINA 64

NOVEDAD

Empieza a repartir leña con BATMAN BEGINS

Un juego de miedo para CUBE donde... ¡el miedo lo metes tú!

PÁGINA 40

REPORTAJE

Toda la FERIA DE VIDEOJUEGOS E3 2005 con especial atención a Revolution y Game Boy Micro.

Además te hablamos de «Zelda Twilight Princess», «Nintendogs», «Mario Tennis Advance» y un montón de juegos más.



PÁGINA 12

Si te mola El Señor de los Anillos, **te encantará Narnia.**

¡¡ALUCINARÁS CON «LAS CRÓNICAS DE NARNIA»!!

La próxima bomba de Disney es una película de magia y fantasía que nosotros podremos jugar en CUBE, GBA y Nintendo DS en noviembre.

Es posible que así de repente el nombre 'Las Crónicas de Narnia' no os diga nada. Pero esta serie de libros escritos por **C. S. Lewis, un gran colega de Tolkien, es todo un bombazo.** El señor Lewis escribió siete librazos de 'Las Crónicas de Narnia' que han disfrutado **más de 60 millones de lectores** y ahora van a tener millones de "visionadores".

La película **'Las Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario', narra las aventuras de Lucy, Edmund, Susan y Peter,** que durante la 2ª Guerra Mundial descubren el mundo de Narnia. ¿Cómo? Pues de la manera más tonta. Jugando al escondite, Lucy y descubrirá **un gran armario que resultará ser la puerta a Narnia. Este mundo vive un invierno perpetuo** por culpa de un hechizo de la malvada Bruja Blanca, y nuestros amigos tendrán que correr todo tipo de aventuras junto al león Aslan, para conseguir derrotarla.

Los juegos recrearán esas aventuras con total fidelidad. Recorreremos 15 zonas del mundo de Narnia controlando a los cuatro chavales. ¿A la vez? No, no. Como **cada uno tendrá un poder distinto en el mundo de Narnia,** deberemos ir alternando el control de uno a otro para superar los obstáculos que se nos vayan presentando por el camino. Es decir, que tendremos que trabajar en equipo con nosotros mismos, o con otro jugador, quien, por cierto, podrá unirse o abandonar la aventura en cualquier momento de la partida. En los combates, por ejemplo, no vendría mal una ayudita, ya que tendremos que enfrentarnos a **60 criaturas fantásticas** distintas como **minotauros, hombres lobo o cíclopes.** Esta maravilla la programan Traveller's Tales en GameCube y Griptonite para DS y GBA, y podremos jugarla allá en el mes de noviembre.



Mucha aventura y... ¡acción! *Al igual que en los libros de C. S. Lewis, viviremos momentos difíciles, en los que libraremos combates contra monstruos de todo tipo.*

mundos DIGITALES 2005

¿QUIERES JUGAR CON LO ÚLTIMO DE NINTENDO?

En "Mundos Digitales 2005" podrás probar juegos calentitos de DS y GC.

Solo tienes que estar por **La Coruña entre el 25 de junio y el 2 de julio,** y visitar la **Zona de Juegos Permanente de Mundos Digitales 2005,** el conocido encuentro internacional de efectos especiales, animación y videojuegos. La zona de juegos se instalará en el nuevo Palacio de Congresos y Exposiciones de La Coruña (Palexco) y el horario será de 12 a 21 horas. **Nintendo acudirá a la cita con más de 200 GameCube y Nintendo DS,** para que nadie se quede con ganas de jugar. Entre otros muchos juegos, las "demostations" contarán también con **cuatro de las últimas novedades para Nintendo DS,** y todos podremos participar en varios concursos con premio incluido. ¡Pues va a haber que ir, ¿no?!

¡¡AQUÍ TE ESPERO, WARIO!!

«Wario Ware Twisted!» para GBA aún no llegará a las tiendas europeas.

La nueva obra maestra de Wario para GBA, de la que ya os hemos venido informando buenamente en esta nuestra revista (sin ir más lejos, en el número anterior publicamos una preview) ha visto retrasado su lanzamiento al mercado europeo. Y **podría ser que se retrasase hasta Navidad,** así que tendremos que esperar un tiempo para poder disfrutar de sus locos minijuegos, esta vez controlados por un sensor de movimiento incorporado en el cartucho. De todas formas, si te urge mucho probar este tipo de control, ahí tienes «Yoshi's Universal Gravitation», bueno, bonito y barato.



Las locuras de Wario se verán aderezadas por un sensor de movimiento. ¡Qué pasada!



Moviendo la consola, debemos evitar que los Bullet Bills alcancen a Mario o a Luigi.

Las criaturas de Narnia. *Este "loro pelao" será uno de los pobladores de Narnia. Su diseño corre a cargo de Weta Workshop, conocidos por crear personajes para 'Yo, Robot' o 'El Señor de los Anillos'.*

Los chavales protagonistas. *Estos chicos de pintas tan normales se convertirán en héroes con distintos poderes cuando accedan al fantástico mundo de Narnia.*

Todo un mundo... helado. *El invierno reinará hasta el fin de los tiempos en Narnia, a no ser que venzamos a la Bruja Blanca y desaparezca el hechizo.*

¡A las armas! *Los cuatro héroes podrán ir mejorando sus armas, armaduras y golpes especiales, y combinarlos de manera increíble para ir superando cada fase.*

¡VIVE LA AVENTURA 3D MÁS DULCE QUE HAYA VISTO UNA CONSOLA!

Take2 ya tiene a punto (de caramelo) «Charlie y la Fábrica de Chocolate» para CUBE y GBA.

Si se te hizo la boca agua al saber el título de **la nueva película de Warner Bros** 'Charlie y la fábrica de chocolate' (dirigida por Tim Burton), ahora podrás disfrutar del juego en tu Cube y GBA. Manejando al jovencito Charlie, visitarás, junto a otros a cuatro chicos, todos los recovecos de la famosa fábrica de chocolate de la mano del mismísimo Willy Wonka, el retraído y conocido propietario. Una vez dentro de las instalaciones descubrirás que los niños que te acompañan, llevados por la glotonería y un carácter caprichoso, están destrozando la fábrica. Así que, te tocará ayudar a los Oompa-Loompas a salvarla resolviendo todo tipo de puzzles, arreglando las máquinas que encuentres por el camino y empleando los poderes que te irán dando las interminables golosinas. Será en Julio cuando podrás degustar esta garrapiñada aventura.



La fábrica. *Será un lugar con cientos de enormes salas y extrañas máquinas, basada en el estilo visual de la peli.*

LLEGA LA VIDA ONLINE DE «ANIMAL CROSSING DS»

Nintendo lanzará este "simulador de vida" para DS a finales de año.

Con unos gráficos supersimpáticos y **el práctico control táctil de DS** volveremos a vivir nuestra propia vida, con nuestra casa, amigos, aficiones... **Todo en un mundo en el que los días y las estaciones transcurrirán en tiempo real.** Ya sabéis, si jugamos una noche en verano, en el juego será de noche y verano. Aunque la gran novedad será **que podremos jugar online a través de la conexión WIFI de la DS.** ¿Os imagináis compartir aventura con todo el mundo?



A la moda. *El estilo del personaje lo elegiremos nosotros. ¡Mirad qué pirata!*

Vida online. *En «Animal Crossing DS», nuestro personaje será el más sociable del mundo. Gracias a la conexión WIFI, cuatro amigos podremos vivir en la misma aldea, además de visitar a otros coleguillas que vivan en pueblos situados a kilómetros de distancia. ¡Vaya pasote!*

NINTENDATA

100.000.000

¡¡Nintendo ha vendido 100 millones de juegos Pokémon en todo el mundo! Y ojo al dato, porque esta millonada se refiere sólo a las ediciones para Game Boy, sin incluir las de N64 o CUBE. Las últimas cifras de Rojo, Verde y Esmeralda son escalofriantes. Las ediciones de colores sobrepasan los 6 millones vendidos, y la "joya", se acerca a los dos millones.

«METEOS», OTRA FORMA DE "ROMPERSE EL COCO" EN DS

Un genial puzzles pondrá a prueba tus reflejos en cuanto llegue septiembre.

Este "Tetris espacial" de Nintendo está enganchando a medio mundo con su atractivo diseño y su **desarrollo superadictivo.** Y es que no se trata de un puzzle cualquiera, sino de uno para DS. Veréis, **todo se jugará en la pantalla táctil, dónde no pararán de caer bloques de formas y colores diferentes.** Nuestra misión será juntar al menos tres iguales para que salgan disparados contra el enemigo de la pantalla superior. La única condición es que sólo podremos mover las piezas en vertical. Además, **cada planeta tendrá sus propias características:** unos tendrán más gravedad, otros ocultarán algunos bloques... Vamos, que el reto táctil está servido. A partir de septiembre...

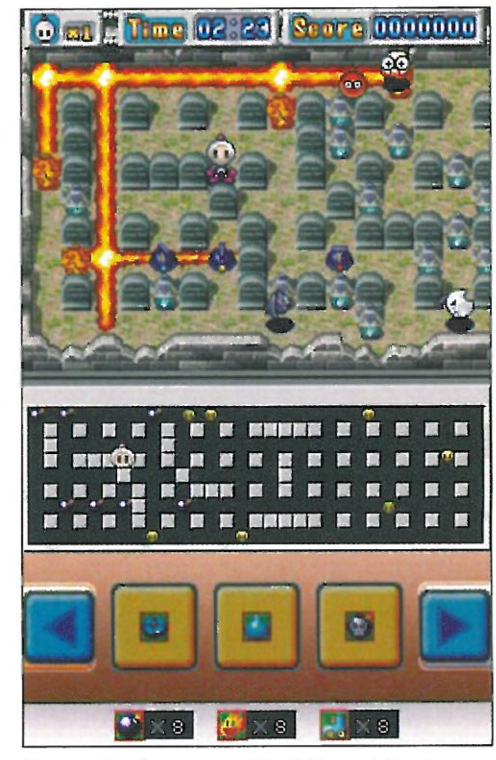


La pantalla táctil se llenará de piezas a la mínima, así que habrá que ser rápidos con el puntero y juntar, al menos, tres símbolos iguales para que salgan volando al espacio.

LA DIVERSIÓN MÁS EXPLOSIVA SE JUGARÁ CON PUNTERO

«Bomberman DS» añadirá el estilo táctil de DS al desarrollo clásico de la saga.

Si algún personaje puede presumir de haber visitado todas las consolas desde su nacimiento, ese es el mítico Bomberman. Y claro, aún tenía una cuenta pendiente con Nintendo DS que saldará en **julio.** En «Bomberman DS» nos vamos a encontrar con el planteamiento de siempre: **muchos laberintos, muros de ladrillo para destruir a bombazos, enemigos a porrillo, ítems para mejorar los poderes...** Pero todo a doble pantalla y con un control que **nos obligará a usar el pad y el puntero a partes iguales.** Moveremos al personaje con la cruceta y los botones, pero cuando nos ataque un enemigo o utilicemos alguna habilidad especial cambiaremos rápidamente a la táctil. Y esto no es todo, algunas situaciones nos obligarán a **usar el micro** de la DS. Aunque lo que más nos atrapará será su **multi para 8 jugadores,** ¡toda una pasada!



El nuevo Bomberman usará la doble pantalla, el puntero y el micro. ¡Diversión a prueba de bomba!

NINTENDO DS

ESTOPA

DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR.

·Descubre una nueva manera de comunicarte.

·Chatea y manda dibujos sin que nadie de alrededor se entere.

JOSE
Despierta!!

DAVID

JOSE
A TOCAR!!

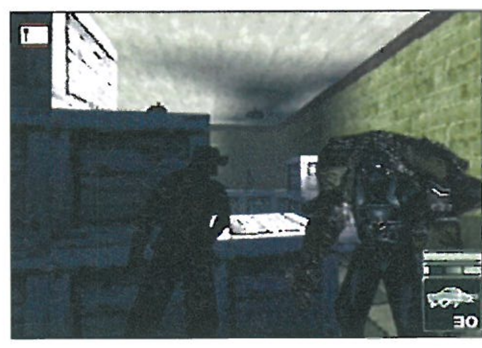
3D

¡A TOCAR!

SAM FISHER TIENE NUEVA MISIÓN

El maestro del sigilo se estrenará en julio en DS con «Splinter Cell Chaos Theory».

Sam Fisher, el agente secreto del momento, llevará su «Splinter Cell Chaos Theory» hasta las pantallas de Nintendo DS. **Conspiraciones internacionales, espionaje de alto nivel, secretos de estado...** y mucha, mucha acción es lo que nos ofrecerá este título de Ubisoft a lo largo de sus ocho niveles. Fisher deberá resolver una grave crisis mundial haciendo buen uso de su equipo de espía profesional, que iremos mejorando a medida que avancemos. Pero si lo que queremos es **diversión a dobles,** no hay problema, la DS es la mejor para echarse unas partidas multijugador. Habrá **cinco misiones especiales para el modo cooperativo. Y siete mapas exclusivos en el modo "versus",** donde podremos enfrentarnos **cuatro jugones** para demostrar quién es el mejor espía consolero. La pantalla táctil tendrá un papel fundamental en el desarrollo, servirá para manejar los menú e inventarios, nos permitirá elegir entre tres modos de visión y también cambiará la posición de la cámara. Después de jugarlo, todos querremos ser como Fisher.



Como en la versión de GameCube, lo principal será el sigilo. No habrá que dejar ni rastro de nuestros pasos.



Sam Fisher está preparado para todo, tan pronto truca una cerradura como se descuelga de un tubo.

¡HULK GOLPEA! ¡HULK APLASTA! ¡HULK MOLA!

«The Incredible Hulk: Ultimate Destruction» sale en septiembre.

El superhéroe más malhumorado de la historia ya tiene fecha para su próxima aparición en GameCube. Será en septiembre cuando Hulk desate toda su furia en una nueva **aventura 3D de acción.** Bueno, más que de acción será una aventura de destrucción, porque nuestro principal cometido será **arrasar con todo lo que se ponga por delante: autobuses, tanques, edificios...** No habrá nada que se resista a los puños del gigantón verde. En sus manos **cualquier objeto se convertirá en un arma letal.** Con un prota como este, el espectáculo está más que asegurado.



Acción, espectacularidad y escenarios completamente interactivos es lo que nos vamos a encontrar en «The Incredible Hulk» de Vivendi.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Los 4 Fantásticos – Activision	**julio**
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction – Vivendi	**septiembre**
Killer 7 – Capcom	**septiembre**
Geist – Nintendo	**octubre**
Dance Dance Revolution: Mario Mix – Nintendo	**octubre**
Pokémon XD – Nintendo	**noviembre**
Crash Team Racing – Vivendi	**noviembre**
NFS: Most Wanted – EA Games	**noviembre**
Los Sims 2 – EA Games	**noviembre**
Desde Rusia con amor – EA Games	**diciembre**

Game Boy Advance

Scooby Doo Desenmascarado – THQ	**septiembre**
Pokémon Esmeralda – Nintendo	**octubre**
FIFA 2006 – EA Sports	**octubre**
Fire Emblem 2 – Nintendo	**noviembre**

Nintendo DS

Meteos – Nintendo	**septiembre**
Advance Wars – Nintendo	**septiembre**
Ultimate Spider-Man – Activision	**septiembre**
Nintendogs – Nintendo	**octubre**
Metroid Prime Hunters – Nintendo	**octubre**
Harry Potter y el Cáliz de Fuego – EA Games	**noviembre**

UNA AVENTURA MÁGICA PARA DS

Harry Potter nos invitará a usar el puntero de Nintendo DS como si fuese una varita.

La magia de «Harry Potter y El Cáliz de Fuego» también hechizará nuestras DS en noviembre. El juego nos pondrá a controlar a Harry, Ron y Hermione a través de una larga y peligrosa aventura. Por suerte, **contaremos con una poderosa varita mágica: ¡el puntero!** Con él lanzaremos increíbles hechizos en la táctil para librarnos de los enemigos o alimentar a unas extrañas criaturas. ¡Vuelve la Pottermanía!





«Harry Potter y El Cáliz de Fuego» trasladará a la táctil toda la magia que veremos en la película.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

GANADORES Nº 150 **Nintendo DS + suscripción a todos los juegos DS de Nintendo** Sonia Sánchez Martín (Sevilla), **Nintendo DS + los 7 juegos para DS lanzados por Nintendo España** Itziar Casas (Barcelona), Pablo Barragán Guerra (Cáceres), Noel Gascueña Pascual (Guadalajara), Mercedes Valero Alba (Lugo), Juan Carlos Sousa Gálvez (Orense).

ESTA CATASTRÓFICA PELÍCULA



NO EMPIEZA BIEN,

NO TRANSCURRE BIEN



Y NO TERMINA BIEN

¡PREPÁRATE PARA UNO DE LOS MÁS CATASTRÓFICOS DVDS DEL AÑO!

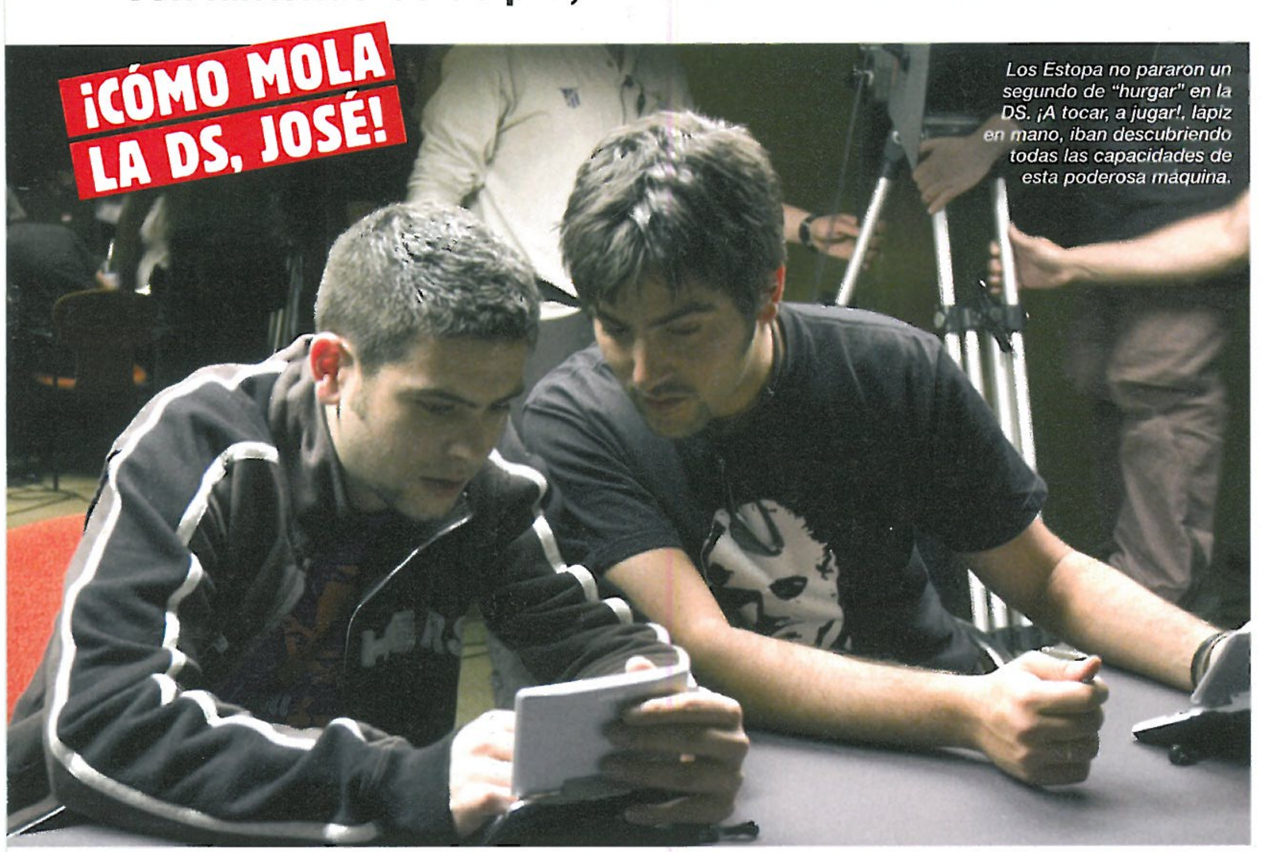
EL 22 DE JUNIO A LA VENTA

¡ESTÁS AVISADO!



¡¡ESTOPA, CON LA DS!!
Aquí nos cuentan su idilio...

Los Estopa, el dúo más cañero del pop nacional, son las estrellas de los nuevos spots de Nintendo DS. Y además son nintenderos de pro, como leeréis en esta entrevista.



Los Estopa no pararon un segundo de "hurgar" en la DS. ¡A tocar, a jugar!, lápiz en mano, iban descubriendo todas las capacidades de esta poderosa máquina.

José y David Muñoz, Estopa, nos concedieron unos minutos en mitad de las duras sesiones de rodaje de los spots para respondernos a todas estas "nintenderas" cuestiones...

Nintendo Acción: Chicos, mola todo la Nintendo DS, ¿verdad?
Estopa: Nos ha gustado mucho, sobre todo la jugabilidad y gráficos de sus juegos. En definitiva, es una manera diferente de jugar.
NA: ¿Qué os gustado más: la pantalla táctil, el micrófono que se puede soplar, el chat...?
E: Nos ha gustado todo, ya que se puede jugar de muchas maneras.
NA: Vamos, que dentro de nada os veremos chateando con cualquiera que haya por la zona...
E: Nunca se sabe, jijii...
NA: Ya sabemos que sois fans de Nintendo y que jugáis a menudo, ¿desde cuándo esta fiebre?
E: Desde que salió la primera consola Nintendo.
NA: ¿Qué consolas tenéis?
E: Todas.
NA: ¿Vuestros juegos favoritos?
E: Sobre todo de fútbol y aventuras.
NA: ¿Os gusta más jugar de forma individual o competir?
E: Por supuesto competir.
NA: Si pudierais tener todos los juegos de DS que hay ahora, ¿con cuáles os quedaríais?
E: Tenemos la suerte de que como nos los da Nintendo los tenemos todos y nos gustan la mayoría.
NA: ¿Os veis como protagonistas de un juego para Nintendo DS?
E: Nos molaría mucho jugar con nosotros mismos, así podríamos morir todas las veces que quisiéramos, jajaja...
NA: ¿Os ha divertido rodar los spots? Contadnos cómo ha sido el proceso de rodaje.
E: Sí. Han sido muchas horas y trabajo a tope, pero sobre todo muy divertido y eso compensa todo lo demás. La verdad, hubo muy buen ambiente en la grabación.
NA: ¿Tendrá un hueco Nintendo DS en las canciones de vuestro próximo disco?
E: Es muy posible...
NA: Aquí somos muy fans vuestros, ¿os animaríais a dedicar unas palabrejas a nuestros lectores?
E: Aquí loboestopario llamando a Supermario vente pa el escenario que se están cargando el barrio.

¡¡SILENCIO, SE RUEDA!!

La grabación de los spots de Estopa DS fue en Madrid, y llevó dos días completos. Se rodaron cinco historias de las que se sacarán 7 piezas que estáis viendo (o veréis) ya mismo en la tele. Aquí os mostramos un par de fotos con algunos momentos del rodaje.



David, en fase de levitación. Bueno, y eso que no veis las cuerdas de fondo...



¡Es que no paran! Aquí están echando un FIFA en un momento de calma.



José Manuel y David Muñoz, *hermanos, nacidos en Cornellá, han revolucionado la música pop española y sus discos arrasan en todo el mundo.*

Del Zoo, a un Lugar Totalmente Nuevo

DreamWorks

MADAGASCAR™

Cuando una banda de pingüinos granujas se fugan del zoo, cuatro amigos de toda la vida cambiarán el confort de la ciudad por los trópicos de Madagascar.

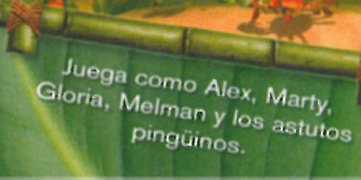
Juega como Alex, Marty, Gloria, Melman y los astutos pingüinos.

Aventúrate por capítulos llenos de acción basados en la película.

Interactúa con personajes y lugares totalmente nuevos y exclusivos del juego.

Ruge, cocea, rebota y gira para aprender a sobrevivir en la naturaleza.

Pantallas de la versión PlayStation®2





PlayStation 2





NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE



activision.com

www.madagascar-thegame.com











www.pegi.info

Los mejores juegos que se presentaron, las nuevas consolas, ¡Zelda!... pasa y alucina con el E3

E3 2005

ASÍ SERÁ LA NUEVA GENERACIÓN

Revolution, GBA Micro, juego online, Zelda para flipar, esto y mucho más es lo que se montó Nintendo para dejar a todo el mundo alucinado en la feria de videojuegos más importante de la industria, el E3. ¡Que comience el espectáculo, y que lo disfrutéis como nosotros!

AQUÍ ESTÁ

*Para empezar, nadie mejor que **Satoru Iwata**, presidente de Nintendo, descubriendo Revolution, la nueva consola de la Gran N que promete eso, revolucionar el mundo de los videojuegos. Su cara de alegría lo dice todo.*

EL ESCENARIO

- **ENCLAVE:** Kodak Theatre, martes 17 de mayo, 9:00 am.
- **PARTICIPANTES:** Satoru Iwata (presi de Nintendo); Reggie Fils-Aime (vicepresidente ejecutivo de marketing y comercial de NOA); y Shigeru Miyamoto como invitado.
- **ASISTENTES:** La prensa de videojuegos más selecta del mundo.

Espectacular presentación de la Gran N

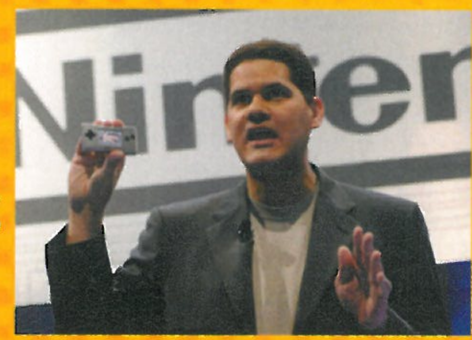
¡NINTENDO A TOPE!

La maquinaria de la Gran N va a toda marcha: dos nuevas consolas, juego online en DS, un Zelda impresionante... ¿queréis saber más?

La presentación de Nintendo fue seguida por medio mundo. Y las consecuencias de sus anuncios no se han hecho esperar: **el vídeo de Zelda Twilight Princess** es uno de los archivos más descargados de Internet en este momento; Reggie Fils-Aime, ejecutivo de Nintendo América, no deja de aparecer en todos los programas y periódicos; y la Revolution se ha convertido en el nuevo icono de culto tecnológico. Está visto, cuando Nintendo mueve pieza a nadie le pasa desapercibido. Aquí tenéis toda la información, para que tampoco a vosotros se os pase nada.

¡¡NUEVAS CONSOLAS!!

Revolution y GBA Micro van a ser las dos consolas de las que más se hable en los próximos meses y años. Revolution marcará un antes y un después en el desarrollo de consolas de videojuegos, y GBA Micro lo hará por su diseño sofisticado. Fueron dos bombazos con los que Nintendo ha hecho que nos ilusionemos aún más con este universo.



Reggie, el jefe de marketing de Nintendo América, es altote, pero es que GBA Micro es muy pequeña.

¡¡POR FIN, JUEGO ONLINE EN DS!!



Miyamoto y esta guapa señorita hicieron una demo de intercambio de archivos en DS, enviándose mutuamente sus mascotas de Nintendogs.

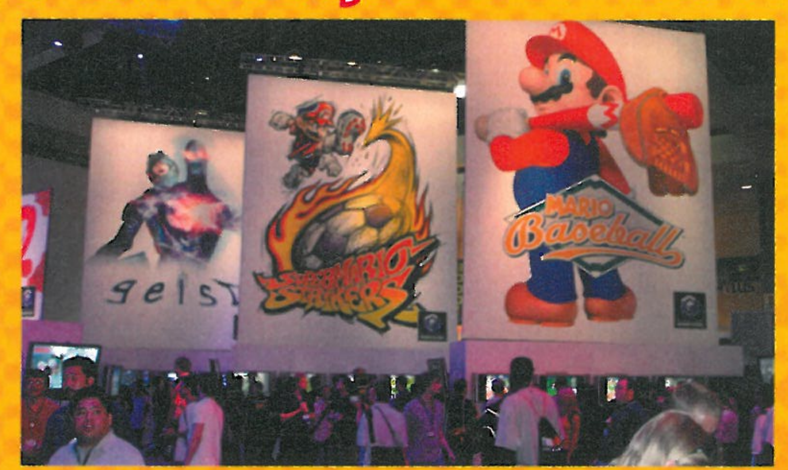


Mario Kart DS será uno de los primeros con el que podremos competir online a través de la conexión WIFI. ¡Podría llegar aquí a finales de año!

El notición bomba de DS es que a finales de año vamos a poder conectarnos vía WIFI con jugadores de todo el mundo, y competir o compartir juego. Tres títulos de culto estrenarán el sistema: Mario Kart DS, Tony Hawk y Animal Crossing. Pero lo mejor de todo es que nos saldrá barato, no habrá que pagar cuota alguna a Nintendo. Tan sólo necesitaremos estar en un lugar donde accedamos a ese tipo de conexión (en casa, cibercafés...), y el enlace será fácil e inmediato.

NINTENDO DS Es la plataforma de lanzamiento de nuevas ideas. Veremos títulos superimaginativos para ella.

LOS BOMBAZOS MÁS POTENTES, A GAMECUBE



En el stand de Nintendo, los carteles más enormes eran para los nuevos juegos de GameCube, con las grandes sorpresas de Mario y el esperado Geist entre ellos.

Este año tendrás más de 60 títulos de estreno en GC, incluyendo 4 bombazos de Mario: Baseball, Strikers, Mix y Party 7. Habrá novedades para todos. Para fans de Pokémon (XD: Gale of Darkness); para manga-adictos (One Piece), para fans del cine (Increíbles 2, Ultimate SpiderMan) para forofos del tuning (NFS: Most Wanted)... Aunque el juego más buscado era Zelda: Twilight Princess, estará listo en noviembre, será un aventurón lleno de sorpresas... ¡y hubo que esperar más de 5 horas para jugarlo!

¡¡Cambia tu mente, hay reglas nuevas!!

REVOLUTION



Innovación. Nueva generación. Nuevos jugadores. Te presentamos la última maravilla de Nintendo, la consola que conjuga todo eso de forma brillante.

Revolution tiene un diseño compacto y un tamaño sorprendente (mide lo que tres cajas de DVD una sobre otra). De un primer vistazo su aspecto es "cool", irresistible. Entra por los ojos y también sabe convencer a las neuronas. Y si no lo crees, mira: entre las primeras características que se han desplegado está la **retrocompatibilidad.** Esta palabreja significa que vamos a poder jugar en Revolution con todos los clásicos de Nintendo. No sólo será compatible "directamente" con GameCube, sino que nos permitirá **descargarnos todos los grandes juegos de N64, SNES y NES** a través de la conexión WIFI, que está visto que se aprovechará a tope.

Pequeña en tamaño, grande en ideas

La apuesta de Nintendo para el futuro sabrá **combinar innovación con tradición.** Juegos de grandes compañías con juegos de pequeños estudios independientes. Como ha destacado Reggie Fils-Aime, un pez gordo de Nintendo América, "ninguna otra compañía tiene una historia tan fuerte detrás ni un futuro tan brillante por delante". Un último detalle para que veáis cómo serán las cosas: habrá posibilidad de descargarse nuevos niveles, personajes, ítems para los juegos de Revolution. Sólo una pequeña incógnita: **¿cuándo la veremos?, ¿finales 2006?**



LO QUE SABEMOS DE LA "REVOLUTION" QUE NOS ESPERA:

ALGUNOS DATOS PREVIOS:
- 512 MB de memoria interna (expandible).
- Pads de control sin cables
- Dos puertos USB 2.0.
- Conexión WIFI gratuita.
- Chip gráfico de ATI; CPU diseñada por IBM.
- Formato DVD estándar.

RETROCOMPATIBILIDAD: Compatible con todos los juegos de GameCube; fácil descarga de juegos de N64, Super Nintendo y NES.

COMPAÑÍAS QUE DESARROLLARÁN PARA REVOLUTION: Confirmadas Square, Bandai y Namco. Fuerte apoyo de las "grandes" japonesas.

LANZAMIENTO ESTIMADO: Finales de 2006

PRIMEROS JUEGOS:
- Kid Icarus
- Nuevo Metroid
- Crystal Chronicles
- Smash BROS
- Nuevo Zelda

La "revolución" portátil

GAME BOY MICRO



No os asustéis, es nueva pero utiliza los mismos juegos que vuestra GBA y SP. Sólo cambia por fuera, ¡y cómo cambia, chicos!

"Lo de dentro" de GBA Micro es igual que lo que hay en nuestras GBA y GBA SP, o sea tiene el mismo "motor". Pero exteriormente... ¡Está reducida al máximo! Mide **10 cm. de ancho, 5 de largo y unos 2 de grosor, y pesa 79 gramos.** La pantalla también es más pequeña, mide 5 cm. de diagonal, pero su **asombrosa nitidez y potente retroiluminación prometen la mejor calidad de imagen** vista en GB. Podremos **controlar el brillo y el contraste**, y mantendrá los botones de control (A, B, L, R) en su sitio, pondrá Select y Start en el borde inferior, la cruceta será más canijilla, podrás cambiar la carcasa frontal, tendrá entrada estándar para auriculares y... hay rumores de que quizá la puedas pillar a finales de año.

La primera GBA impresionó por su avance tecnológico; de SP, forma y retroiluminación; y de ésta, su tamaño y el esmerado diseño. ¡Un aplauso, hombre!


Nintendo
GAMING 24:7
3+
www.pegi.info
¡Métete la fiesta en el bolsillo!
¡VÁMONOS DE FIESTA!
GAME BOY ADVANCE
MARIO PARTY ADVANCE
Nintendo
LLÉVATELO DONDE QUIERAS Y DISFRÚTALO
SOLO O CON TUS AMIGOS.
Porque es la primera vez que puedes jugar
a Mario Party con tu Game Boy Advance. Saca el tablero
que va incluido, elige tu personaje favorito y recorre
la ciudad de Shroom dejando que los dados decidan
dónde y cuándo será el combate final con Bowser.
Una gran fiesta para cuatro jugadores en la que podrás
encontrar hasta 60 minijuegos y 30 objetos que Bowser
ha escondido a lo largo y ancho del Mapa.
MARIO PARTY ADVANCE.
Sólo para Game Boy Advance.
TABLERO Y FICHAS DE PAPEL INCLUIDAS.
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
© 2005 NINTENDO. © 2005 HUDSON SOFT. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

JUEGOS GAMECUBE

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

¡¡El gran bombazo de Nintendo!!

Compañía: **NINTENDO** Tipo: **ACCIÓN + ROL** Datos: **2 MUNDOS**
Fecha estimada de lanzamiento: **NOVIEMBRE**

La nueva aventura de Link nos ha vuelto a poner los dientes largos. Ya sabíamos que habría **flipantes combates a caballo, que volveríamos a visitar mazmorras repletas de puzzles** y que todo tendría un aspecto impresionante. Pero, después de ver el vídeo que Nintendo presentó en el E3, nos hemos quedado con la boca abierta. Ver a Link a caballo, golpeando con la espada a montones de enemigos a su alrededor es alucinante. La calidad de las animaciones y la cantidad de detalles son increíbles, pero lo mejor es la sorpresa que nos aguarda en el argumento y que gira alrededor de...

La leyenda del elfo-lobo

Pues sí, nos ha impactado descubrir que **Link podrá transformarse en un feroz lobo.** ¡Toma ya! Hemos visto la transformación y es para quedarse helado. Cuando se convierte en lobo, un nuevo personaje, Midna, se encargará de guiar sus movimientos. En cuanto al argumento general, sabemos que Link hará el papel de joven criado en una aldea de granjeros. Su objetivo, como siempre muy noble, consistirá en desvelar el misterio de una extraña oscuridad que se cierne sobre el reino de Hyrule. Pero como imagináis, será absorbido por ella y transportado hasta una siniestra y desconocida dimensión. Seguro que Gannon está detrás de todo. ¡Tranquilos, lo averiguaremos en noviembre!



El nuevo Zelda nos ofrecerá momentos de acción y espectáculo nunca vistos, como las trepidantes batallas a lomos de la fiel yegua Epona. ¡¡Van a ser batallas gloriosas!!



El genial universo de Zelda estará representado con un nivel de detalle flipante. Esas plantas carnívoras son todo un prodigio de colores, ¿verdad? Pues ojo, muerden.



Este «Twilight Princess» mezclará situaciones clásicas, como la visita de aldeas o los combates a pie, con otras totalmente originales, como esta especie de justa medieval.

¡¡CLÁSICO CON SORPRESAS!!

Los elementos típicos de la saga seguirán presentes con un aspecto muy renovado. Pero también veremos cosas sorprendentes, como la transformación de Link en lobo.



El clásico bumerang ahora provocará tornados que arrastrarán hojas, enemigos y todo lo que haga falta.



La transformación en lobo dará a Link un enorme poder. Será necesaria para moverse por los nuevos mundos.



El nuevo Zelda marcará un antes y un después en la saga. Su aspecto adulto, la oscura ambientación y la mayor apuesta por la acción, supondrán un salto adelante que convencerá a todos los públicos.



Las mazmorras seguirán siendo los lugares perfectos para poner a prueba nuestra habilidad e inteligencia.



¿Y Link dónde está? Pues ahí mismo, ¡Link es ese lobo! Y su jinete se llama Midna y le ayudará durante la aventura.



Aparte de su espada y escudo, Link usará otros objetos como el arco o este farol. ¡Mirad qué efectos de luz!







La base de «Mario Party 7» estará compuesta por 80 nuevos minijuegos, micrófono y diversión multijugador.

MARIO PARTY 7

¡¡La gran fiesta multijugador!!

Compañía: NINTENDO **Tipo:** TABLERO **Datos:** 8 JUGAD
Fecha estimada de lanzamiento: NOVIEMBRE

El divertidísimo «MP6» y sus geniales minijuegos de micrófono nos dejaron con ganas de más. Pero ya nos lo dijeron los programadores: tranquis, la séptima está en camino. ¡Cuánto sabían! La nueva entrega se acaba de anunciar en el E3 y nosotros nos hemos llevado un gran alegrón, porque lo nuevo de la party-mario tiene...

¡Más juegos, más micro y más diversión!

¡Eso, eso! En la séptima nos esperan montones de tableros ambientados en el mundo de Mario, **divertidos minijuegos (80 nuevos, exactamente) y todo el carisma de la pandilla** de siempre a la que se unirán dos colegas de estreno. «Mario Party 7» seguirá dando protagonismo a la gran estrella de la edición anterior: el micrófono. Habrá muchos más juegos de micro, que contarán además con su propio modo de juego, el Mic Grand Prix. Pero claro, esperabais algo más revolucionario. ¿Qué os parece si os decimos que esta entrega se ha diseñado para que podamos competir ¡¡¡hasta **ocho nintenderos a la vez!!!?** Seguro que será la mejor fiesta de todos los tiempos. Id poniéndoos a la cola, porque la cita es en noviembre.



¡Ocho! Ese será el número de jugadores que se verán las caras en los minijuegos del nuevo Party. ¡Va a ser la mejor fiesta del mundo!


KONAMI
Libera el Poder Antiguo
SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
EL MILENIO PERDIDO™
Controla la Fuerza de 1.000 años
Descubre el increible poder de los nevos Mostruos Roca y Maquina, como el "Golem Gear Antiguo". Y se el primero en comandar los monstruos de tu oponente con el "Control Mental".
The Lost Millennium: Tus duelos ahora contaran con mil años de poder en tu bando.
www.yugioh-card.com
CONTROL CEREBRAL
UPPER DECK ENTERTAINMENT
©1996 KAZUKI TAKAHASHI





DDR: MARIO MIX

¿Quieres un profesor de baile?

Compañía: NINTENDO Tipo: BAILE Datos: 25 TEMAS
Fecha estimada de lanzamiento: OCTUBRE

Mario va a añadir un nuevo género a su variopinta carrera: ¡el baile! Con ayuda de los chicos de Konami (que esto lo dominan), se ha marcado el típico muévete-aquí-salta-sigue la música moviendo a tope el esqueleto. **El juego vendrá con una alfombra sobre la que haremos de Britney Spears o de Chayanne,** porque detectará nuestros pasos. Habrá más de 25 temas, muchos de ellos tomados del universo Mario. ¿Te apuntas a la nueva academia? Pues prepárate porque la lista se abre en octubre.



Los personajes, escenarios y melodías estarán inspirados en el mundo de Mario.





SHREK SUPERSLAM

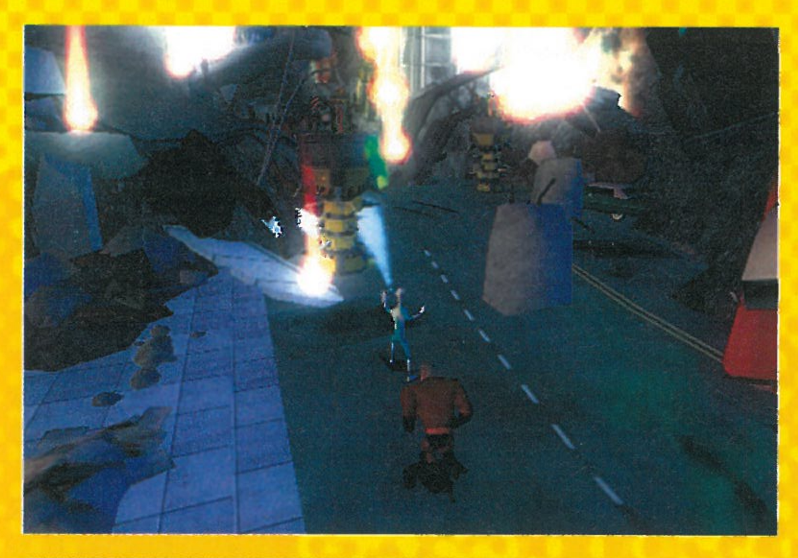
Un nuevo "crack" de lucha para tu CUBE

Compañía: ACTIVISION Tipo: LUCHA Datos: 20 LUCHADORES
Fecha estimada de lanzamiento: OTOÑO

El ogro más famoso del cine se dio una vueltecilla por el E3 para presentarnos su última pasada. Esta vez no se trata de una aventura de acción y plataformas, no, qué va, esta vez nuestro colega verde se ha pasado ¡a la lucha! Él, su amigo Asno, el Gato con Botas y unos cuantos personajes nuevos como Quasimodo o el Caballero Negro. En total **20 luchadores que se enfrentarán en 16 escenarios inspirados en cuentos de hadas** y, por supuesto, en las pelis de Shrek (lucharemos en el enorme castillo del dragón, por ejemplo). Además, todo será absolutamente interactivo: **destrozaremos muros, romperemos barriles, lanzaremos mesas y sillas...** ¡¡Habrá mamporros y risas a partes iguales, que no os quepa la menor duda!!



A Shrek le pega cantidad ponerse a dar tortazos simultáneos en su nuevo juego de lucha. Además, todo es interactivo, así que ¡a luchar!







Mr. Increíble y Frozono serán los dos personajes que podremos intercambiar en cualquier momento para usar sus súper habilidades.

LOS INCREÍBLES 2

Los superhéroes prometen más marcha

Compañía: **THQ** Tipo: **ACCIÓN** Datos: **2 PERSONAJES**
Fecha estimada de lanzamiento: **OTOÑO**

La peli de animación que arrasó el año pasado ya tiene en marcha una segunda parte, que se estrenará directamente en tu GameCube. «Los Increíbles 2» empezará justo en el punto en el que terminó la primera aventura, con el Socavador emergiendo de las profundidades y amenazando a la humanidad. Así que ya podéis imaginar lo que toca: acompañar a Mr. Increíble en la búsqueda del súper villano mientras recorremos un enorme mundo subterráneo. **Esta vez la aventura será aún más peligrosa, así que la familia se quedará en casita.** Pero para compensar, ahí estará el gélido Frozono para ayudar. Y de paso unos escenarios más trabajados, con todo lujo de detalles, nuevos superpoderes, efectos... ¡será la bomba!

SHADOW THE HEDGEHOG

¡¡Tiembla Sonic!! ¡¡Aquí llega tu rival!!

Compañía: **SEGA** Tipo: **ACCIÓN** Datos: **VARIOS FINALES**
Fecha estimada de lanzamiento: **INVIERNO 2005**

Shadow, el puercoespín oscuro, pretende quitarle a Sonic toda su popularidad. En el juego que protagonizará desde luego no echaremos de menos ni las plataformas ni la acción del erizo azul, pues vendrán en cantidades industriales. Pero Shadow contará con nuevas fórmulas de combate, entre ellas **pistolas láser o bazookas, y además se valdrá de diversos vehículos.** El guión del juego tendrá un tono agresivo, en el que incluso podremos convertirnos "al lado oscuro".

El juego de Shadow promete ser muy cañero. A la rapidez de Sonic unirá feroces combates. ¡A las armas!

JUEGOS GAMECUBE





Cada personaje realizará 20 golpes "normales", además de unos cuantos especiales que harán temblar al rival.

ONE PIECE GRAND BATTLE

Lucha 3D al más puro estilo manga

Compañía: **BANDAI** Tipo: **LUCHA** Datos: **16 PERSONAJES**
Fecha estimada de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**

El mejor manga se ha dejado ver en el E3 de la mano de Bandai y de su esperado «One Piece Grand Battle», **un espectacular juego de lucha 3D basado en la famosa serie de dibujos animados.** Con un estilo gráfico clavadito al de los dibus guiaremos a Luffy (un muchacho con poderes elásticos) en la **búsqueda de un tesoro legendario que le hará rey de los piratas.**

Los piratas se suben al ring

En total habrá 16 luchadores persiguiendo el "One Piece" y de paso el trono pirata, más 32 personajes de apoyo, todos sacados de la serie de televisión. Los escenarios, en flipantes tres dimensiones, también estarán ambientados en los dibujos y serán interactivos. Es decir, que podremos coger y lanzar casi cualquier cosa que encontremos por ahí tirada. Entre otras, ítems que aumentarán nuestras habilidades y nos darán ventaja sobre los demás luchadores. **Cada personaje tendrá más de veinte golpes y varios ataques especiales y finales.** Además, participando en los seis modos de juego desbloquearemos luchadores, ítems, minijuegos y trajes alternativos.



¿No os parece estar viendo la serie de la tele? Sí, escenarios, personajes ítems, hasta las frases de los personajes estarán sacados de ella.

NINTENDO DS

3+
www.pegi.info





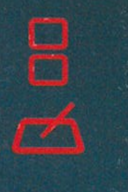


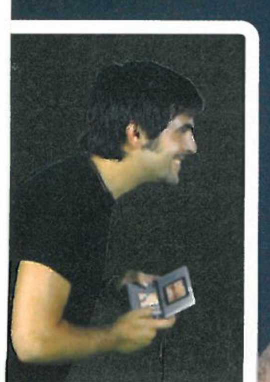
DIBUJA TU PROPIO PAC-MAN Y A JUGAR.

· Conduce a tu Pac-Man recién dibujado con el puntero a través de 12 laberínticos niveles recogiendo objetos, consiguiendo puntos, ¡y devorando fantasmas!

· Y si quieres ayuda para que puedas comerte el coco, tienes la posibilidad de dibujar objetos extra como bombas o flechas.

· En este nuevo Pac-Man pintas mucho.









¡A TOCAR!





TORTUGAS NINJA 3

Cuatro caparazones son mejor que uno

Compañía **KONAMI** Tipo: **ACCIÓN** Datos: **4 JUGADORES SIMULTÁNEOS**
Fecha estimada de lanzamiento: **OTOÑO 2005**

A la tercera va la vencida, o eso han debido de pensar las Tortugas Ninja, que ya se están preparando para intentar derrotar definitivamente al malvado Shredder. Esta vez van a tener más facilidades que nunca, ya que los diseñadores de Konami se ha empeñado en que **el control sea mucho más sencillo e intuitivo.** En los combates, por ejemplo, podremos fijar los objetivos, así que **hacer acrobacias y ataques especiales** será coser y cantar. No va a haber enemigo que se nos resista. También se ha potenciado el **aspecto cooperativo,** para que tengamos grandes ventajas peleando cuatro a la vez. Así que empezad a buscar tres colegas con ganas de acción. ¡Las Tortugas unidas jamás serán vencidas!



Las Tortugas van a dar más guerra que nunca, las cuatro juntitas en pantalla y con un" look" de dibujos igualito al de la serie de TV.







Coches corriendo a toda pastilla en plena ciudad y tiroteos entre bandas rivales, una mezcla explosiva que lucirá así de vistosa.

187 RIDE OR DIE

Guerra de bandas al volante de tu "buga"

Compañía: **UBISOFT** Tipo: **CARRERAS** Datos: **BANDA SONORA EXCLUSIVA**
Fecha estimada de lanzamiento: **OTOÑO**

Va a ser lo último en arcades de carreras. **Una potente combinación de pasión por la velocidad con "acción callejera" a tope.** ¿Qué significa esto? Pues que en el papel de un colega llamado Buck, un tío algo golferas que sólo piensa en chicas y en coches, nos acabaremos metiendo en una guerra de bandas en plena ciudad de Los Ángeles. Y será aquí donde comience la acción, con **carreras urbanas al volante de superbólidos y sin ningún tipo de reglas.** Todo estará permitido para conseguir la victoria, hasta el uso de armas. Todo el desarrollo del juego será a ritmo del hip-hop más cañero, creado en exclusiva para el juego. Y en cuanto al apartado técnico, mirando las pantallas no cabe duda de que será de auténtico lujo.




«Geist» combinará momentos de investigación con otros más típicos de shooter 3D. Ya sabéis, ¡a disparar como locos!

GEIST

El shooter más original del universo

Compañía **NINTENDO** Tipo: **ACCIÓN 3D** Datos: **4 JUGADORES SIMULTÁNEOS**
Fecha estimada de lanzamiento: **OCTUBRE**

Después de varios años de duro trabajo (supimos de «Geist» por vez primera en el E3 de 2003), parece que el shooter más esperado tiene fecha de salida. El tiempo invertido ha servido para mejorar la parte gráfica, y sobre todo para definir su original argumento, que será una de sus bazas. **En «Geist» seremos un espíritu en busca de su cuerpo.** O sea que para ir superando peligros y resolver puzzles **tendremos que "tomar prestado" el cuerpo de otros humanos, animales e incluso objetos.** Dicho así parece fácil, pero de eso nada, porque antes de poseer a alguien primero deberemos asustarlo con nuestros poderes fantasmales. Así que aparte de acción, que habrá y mucha, el juego tendrá **importantes toques aventureros.**



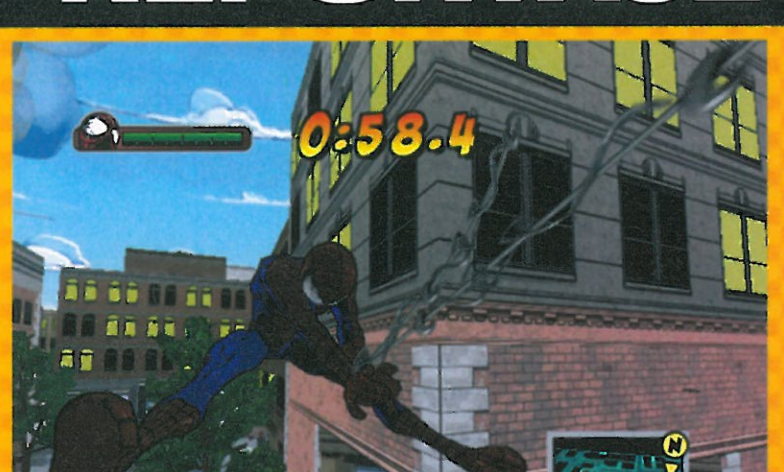
BATTALION WARS

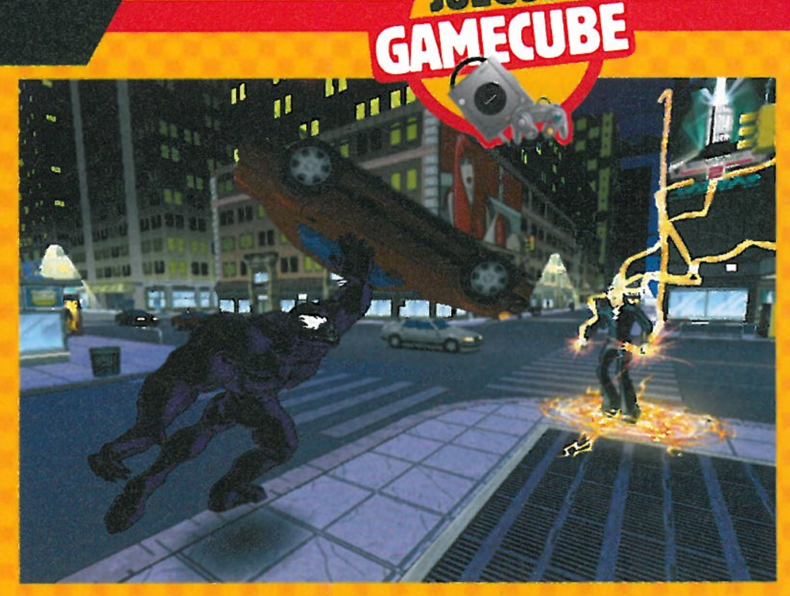
Por fin, el Advance Wars para GameCube

Compañía: **NINTENDO** Tipo: **ESTRATEGIA** Datos: **MÁS DE 20 MISIONES**
Fecha estimada de lanzamiento: **FINALES 2005**

La saga de estrategia militar más exitosa y divertida de GBA, «Advance Wars», va a hacer su entrada triunfal en CUBE con «Battalion Wars». Ha cambiado de nombre y también de aspecto (mucho más espectacular), pero lo que sí **mantendrá será el estilo simpático y desenfadado de las versiones portátiles.** Con el paso a las 3D también **variará el desarrollo, mucho más cargado de acción.** Y es que tendremos un arsenal bien cargado: rifles, ametralladoras, bazookas, lanzallamas... Eso para las tropas de a pie, porque también manejaremos montones de vehículos de combate: jeeps, tanques, helicópteros, aviones a reacción... Así, ¿quién quiere perderse uno de estas batallas?


En «Battalion Wars» podremos manejar diversos vehículos, pero sin estrategia no ganaremos nunca.





ULTIMATE SPIDER-MAN

¡¡Con delicioso sabor a cómic!!

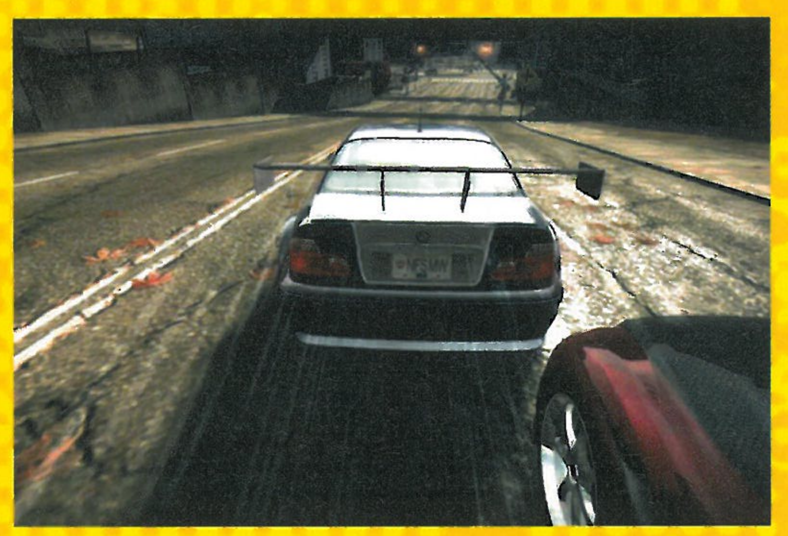
Compañía: **ACTIVISION** Tipo: **ACCIÓN** Datos: **SPIDEY & VENENO**
Fecha estimada de lanzamiento: **FINALES DE AÑO**

Spider-Man prepara su tercer asalto a GameCube, con **una aventura de acción** que dará mil vueltas a lo que le hemos visto protagonizar hasta ahora. Mirad las pantallas y alucinad. El aspecto gráfico entra rápido por los ojos. No sólo por su chulísima estética de cómic, sino que además utilizará una técnica que tendrá en cuenta de qué forma incide la luz en los personajes. El guión también nos traerá unas cuantas sorpresas, pues **ahora también podremos manejar al mismísimo Veneno.** Con uno de los dos, en el bando bueno o en el oscuro, recorreremos la enorme ciudad de Nueva York mientras afrontamos un sinfín de misiones secundarias y nos damos de golpes con los malos.



Estética cómic y sorpresas en el argumento (¡¡controlaremos a Veneno!!) darán mucha personalidad a la nueva entrega de Spidey.



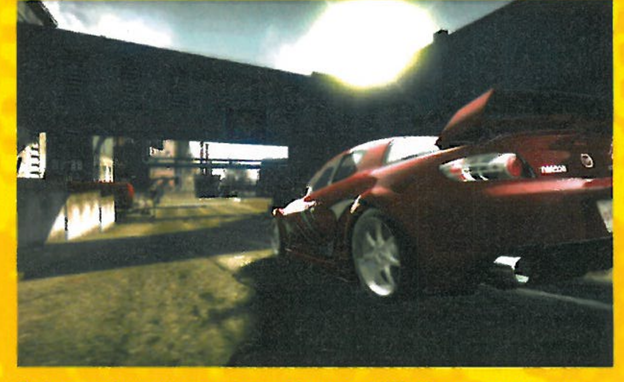


NFS MOST WANTED

El Need for Speed más cañero de todos

Compañía: **EA** Tipo: **CARRERAS** Datos: **UN NUEVO MODO DE JUEGO**
Fecha estimada de lanzamiento: **NOVIEMBRE**

Desde luego que Electronic Arts se lo está currando a tope para que el nuevo NFS sea revolucionario pero al mismo tiempo mantenga sus señas de identidad. Esta edición continuará incluyendo cochazos impresionantes (ese BMW M3 es para emocionarse), el tuneo más fino y el más brutal, y una gran ciudad por la que conducir libremente (como la de «NFS Underground 2»). Pero esta vez además habrá una **lista en la que subiremos o bajaremos en función de nuestra (mala) reputación entre los corredores callejeros.** Estar arriba no será precisamente guay porque la policía no dejará que demos un paso. Esa será una de las grandes novedades de «Most Wanted», la cantidad de polis que nos vigilará...



En juegos de coches, no hay nada como NFS. Y esta entrega, con más policías, más ciudades, más caña, más de todo, será la bomba.



Con este simulador vas a poder hacer de todo para tener a tu mascota guapa, limpita, divertida, ágil y cariñosa.

NINTENDOGS

La DS será el mejor amigo del hombre

Compañía: NINTENDO · Tipo: COMUNICACIÓN · Datos: 15 RAZAS EN TOTAL
Fecha estimada de lanzamiento: OCTUBRE

Prepara tu DS para el bombazo que se avecina. Nosotros ya sabíamos que iba a dar la campanada y, a no ser que hayas pasado unas vacaciones en Marte, tú también sabrás que «Nintendogs» no será un juego más. De momento que sepas que **este simulador de mascotas se presenta por triplicado,** es decir que habrá tres versiones del juego, **cada una centrada en diferentes razas de perros.**

Intercambia tus mascotas para hacerte con todos

El misterio ha sido desvelado y ya sabemos cómo se juega: lo primero será elegir nuestro perro favorito y empezar a cuidar del cachorro. Porque de eso se trata, de **criar a tu propio perrito, jugar con él, sacarle de paseo... ¡como en la vida real!** Pero con lo que más hemos alucinado es con el uso de la táctil y... ¡del micro! Este juego sólo podría haber nacido para DS. Tocaremos a nuestra mascota, le enseñaremos trucos, jugaremos con la pelotita... y todo con el dedo/puntero, como si fuera un perro de verdad. Además, deberemos **ponerle nombre y darle órdenes a través del micrófono.** Una vez que reconozca nuestra voz, le podremos pedir que se siente y que haga otras monerías para dejar alucinado al personal. Todo un derroche de originalidad que arrasará con su modo "ladrido", sí, sí, un modo donde pasearemos por el barrio con otros jugones de DS. Incluso habrá **competiciones caninas para ganar dinerito,** comprar más mascotas y montar todo un imperio perruno. Tiene buena pinta ¿verdad?

Movernos por la ciudad va a ser muy divertido. Sobre todo porque podremos toparnos con otros dueños y sus perros.





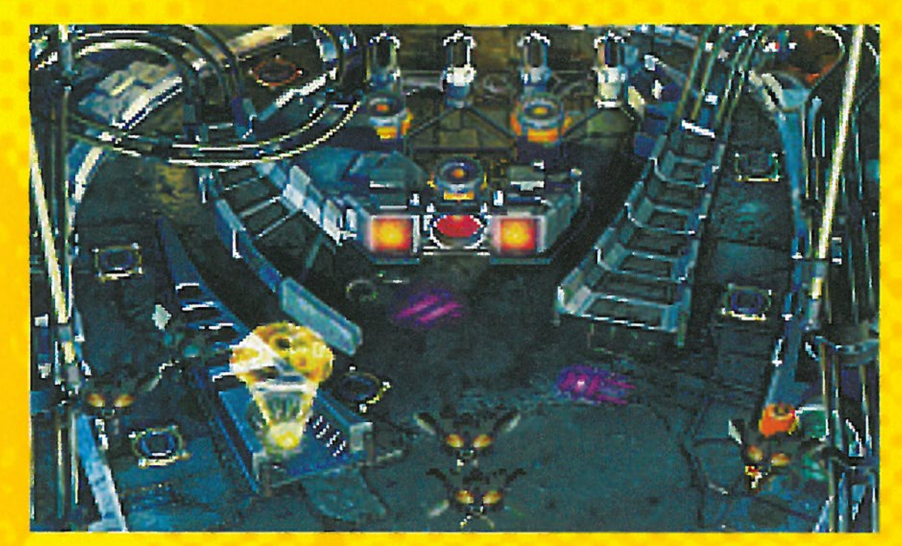
Los bebés sacarán de más de un problema a Mario y Luigi. Durante el juego resolveremos innumerables puzzles y viviremos situaciones muy divertidas.

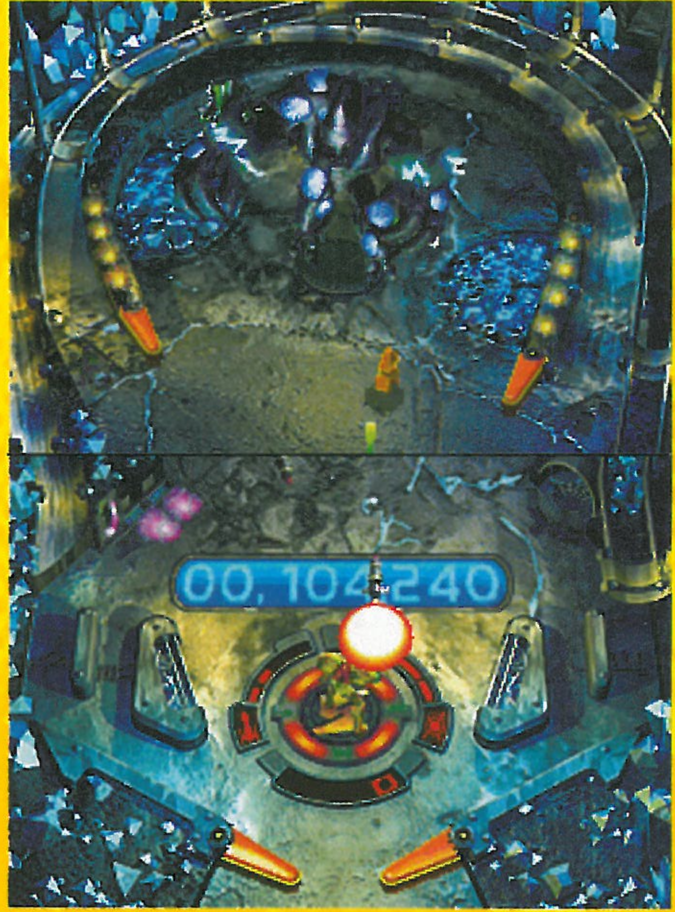
MARIO & LUIGI 2

El Rol más divertido para tu DS

Compañía: NINTENDO · Tipo: RPG · Datos: 4 PERSONAJES
Fecha estimada de la lanzamiento: OTOÑO

Después del cachondón RPG con que nos sorprendieron los hermanitos en Game Boy Advance, ahora Mario y Luigi anuncian continuación pero en DS, con pantalla doble y rebosando colorido. Si sois fans, prestad atención. Mario y Luigi viajan en el tiempo para rescatar a Peach. ¿Quién diréis que les van a ayudar esta vez? Pues nada menos que sus versiones bebé. Es decir, que **tendremos 4 personajes bajo nuestro mando.** Unos irán por la pantalla superior y otros por la táctil, y se manejarán independientemente. Pero será necesario que **combinemos las habilidades de las dos parejas para resolver enigmas o combates.** Un lío divertido con jugabilidad de la casa.





¿Listo para vivir las aventuras de Metroid desde otro punto de vista? Aquí controlaremos a Samus bola y a Samus en su forma natural. Ambas molan.

METROID PINBALL

Ahora es Samus la que se convierte en bola

Compañía: NINTENDO · Tipo: PINBALL · Datos: 3 MODOS MULTIJUGADOR
Fecha estimada de lanzamiento: OTOÑO

Los chicos de Fuse Games, que ya nos "regalaron" un genial «Mario Pinball», han hecho una nueva "conversión" de héroe a bola, esta vez con Metroid. Para haceros una idea de lo que nos espera, imaginad una máquina de pinball a doble pantalla, con **flippers arriba y abajo y una lucha frenética ambientada en las aventuras de «Metroid Prime».** La excusa está clara: Samus se transforma en bola con la habilidad Morfosfera, o sea que lo tiene fácil. Ahora que lo más guay de este pinball será que también **podrá recuperar su forma natural y ponerse a disparar en medio de la máquina a los piratas espaciales** que aparezcan. Tu DS será un pinball... ¡portátil!

NINTENDO DS

7+

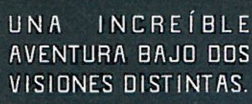
www.pegi.info







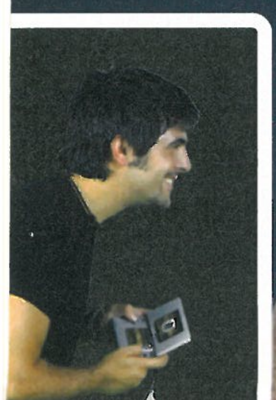
UNA INCREÍBLE AVENTURA BAJO DOS VISIONES DISTINTAS.



· Explora, investiga y resuelve los diferentes puzzles que aparecen en tu camino, utilizando el puntero y el micrófono según el tipo de reto al que te enfrentes.

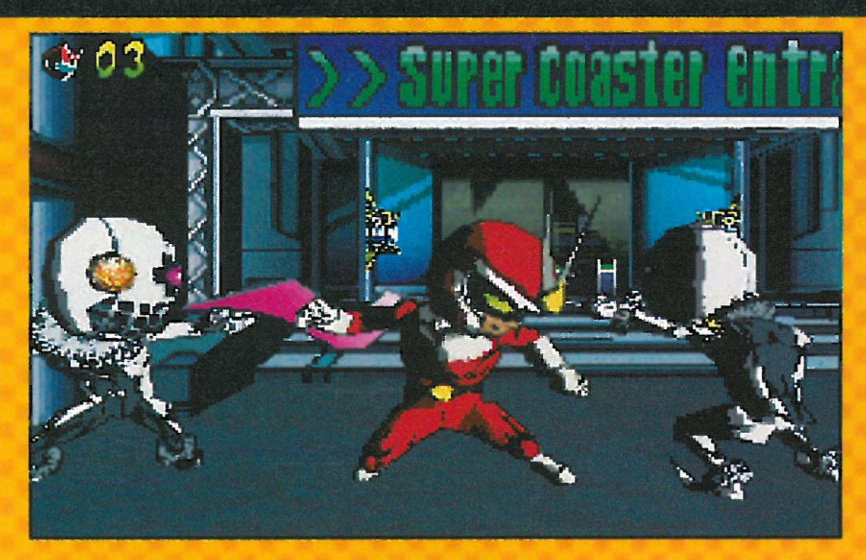
· Descubre una nueva aventura a través de los ojos de nuestra protagonista en la pantalla superior y en la inferior, síguela con una cámara aérea, a través de un espectacular mundo en 3D.

3D



¡A TOCAR!



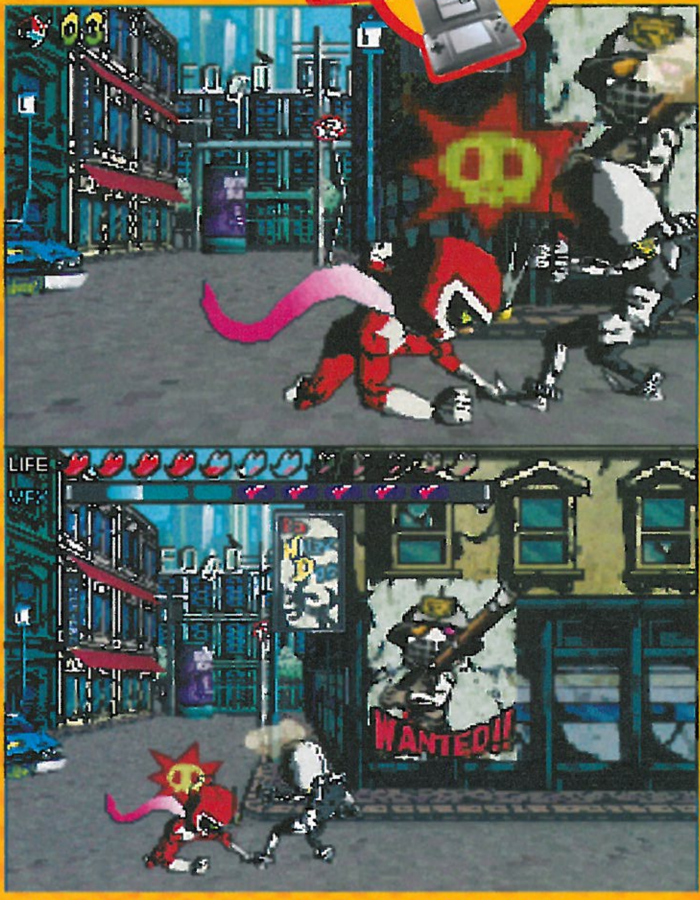


VIEWTIFUL JOE DS

Fliparemos con Joe, también aquí

Compañía: **CAPCOM** Tipo: **ACCIÓN** Datos: **2 HÉROES, JOE Y JASMINE**
Fecha estimada de lanzamiento: **PRIMERA MITAD DE 2006**

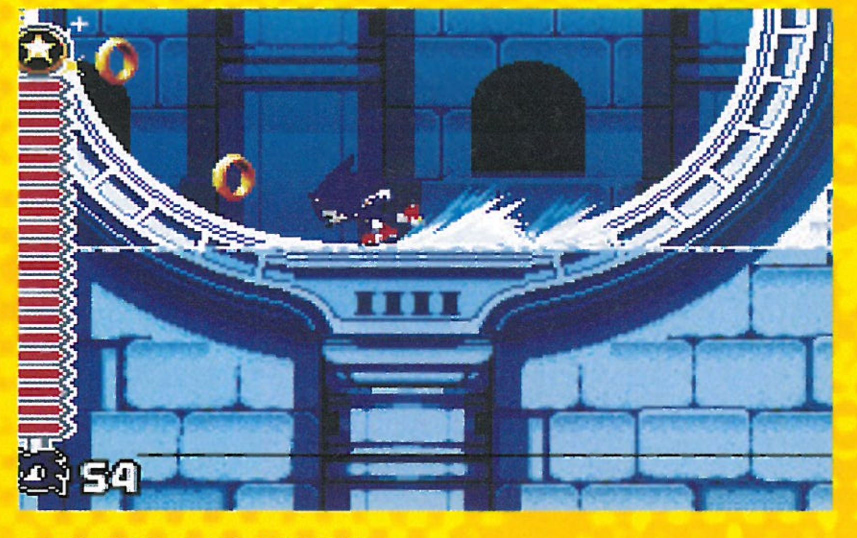
Menudo alegrón nos hemos llevado al conocer la noticia: el año que viene habrá una entrega de las aventuras de Joe especial para DS. El juego seguirá la misma mecánica que las entregas de GameCube, es decir, avance lateral por cada nivel, limpiando la pantalla de enemigos. Pero ahora además podremos hacer uso como merece de la **pantalla táctil, que será donde este toda la "chicha". Pues sí, porque allí podremos "invitar" a Joe a soltar mamporros** y hacer todo tipo de golpes especiales. Para que alucinemos con los efectos de sus ataques, podremos seguir toda la acción en la pantalla de arriba. Vamos, un peliculón.



El humor y la diversión permanecerán intactos en DS. Por si fuera poco, veremos los golpes en un genial tamaño en la pantalla de arriba. ¡Toma ya!



El nuevo juego de Sonic hará uso a tope de la doble pantalla. De momento para dar nuevo aire a los escenarios, que crecerán por momentos



SONIC RUSH

Un Sonic de vértigo multiplicado por dos

Compañía: **SEGA** Tipo: **ACCIÓN / PLATAFORMAS** Datos: **MINIJUEGOS**
Fecha estimada de lanzamiento: **FINALES 2005**

El erizo azul más famoso también está preparando su estreno en DS. Por lo que hemos podido ver, en el juego no faltarán los elementos característicos de sus aventuras: **velocidad, plataformas y saltos imposibles.** Lo que pasa es que los chicos de Sega han echado un ojo a la DS, y como gente sabia que son han decidido **aprovechar a tope la doble pantalla. ¿Cómo? Creando unos escenarios enormes para que el vertiginoso ritmo de Sonic no se detenga** y pueda hacer giros y saltos todo el rato. Además el erizo no vendrá solo, habrá otro personaje llamado Blaze que tendrá sus propios niveles. Lo que le faltaba al chaval...



Los gráficos y el control táctil de este shooter te van a dejar boquiabierto. Arriba seguiremos la acción, abajo nos encargaremos de controlarla.



METROID HUNTER

Samus, a punto de arrasar en DS

Compañía: NINTENDO **Tipo:** SHOOTER EN 1ª PERSONA **Datos:** 6 CAZADORES
Fecha estimada de lanzamiento: OCTUBRE

Menuda guerra nos va a dar Samus, y nosotros encantados oye. Además del Pinball, cada vez se perfila más la versión final de la aventura con mayúsculas de la señorita Aran en la nueva portátil. Si alucinaste con la demo, prepárate porque se están retocando los controles y ajustando la sensibilidad del puntero para que la sensación de manejar la partida en la táctil sea aún más impactante. También hemos podido enterarnos del **espectacular multi que unirá la galaxia entre tu DS y la de otros 3 colegas, con tres modos de juego.** En Nintendo están mimando mucho el desarrollo de este shooter para que se convierta en un clásico de DS. ¡Genial!

MARIO KART DS

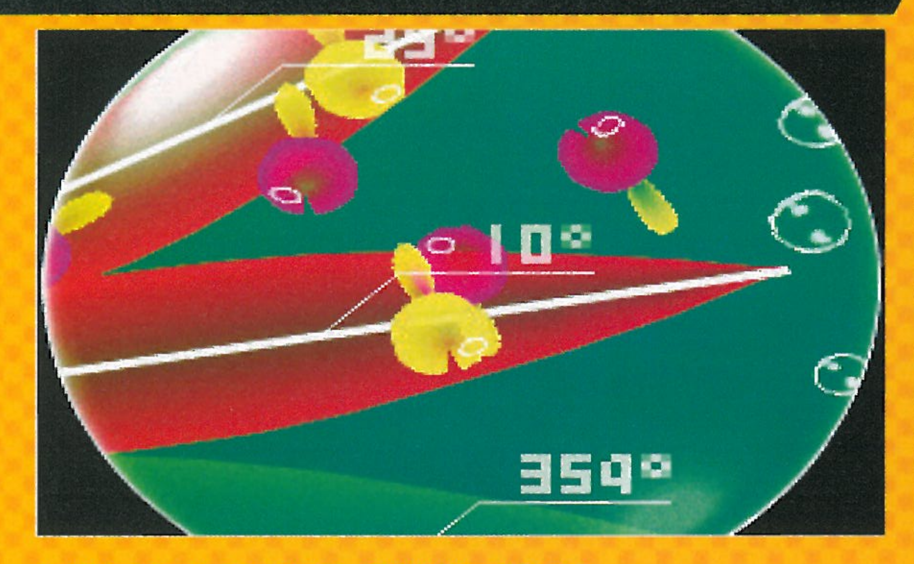
La revolución WIFI ya está aquí

Compañía: NINTENDO **Tipo:** CARRERAS **Datos:** JUEGO ON-LINE
Fecha estimada de lanzamiento: NOVIMEBRE 2005

Deberías empezar a contar las días que quedan para que llegue Mario a DS para echarse una carreritas. Será en noviembre, pero para abrir boca contaremos que tendrá más de **30 circuitos** (incluyendo pistas de las versiones de Mario Kart anteriores) y unos gráficos que os van a dejar flipando en colores. Pero la gran N quiere revolucionar el mundo consolero estrenando carreras online. «Mario Kart» será uno de los primeros juegos que nos permitirá **competir online con gente de todas partes, gracias al puerto WIFI de la consola.** El futuro está aquí.

De la mano de su modo online, este Mario Kart será imprescindible.



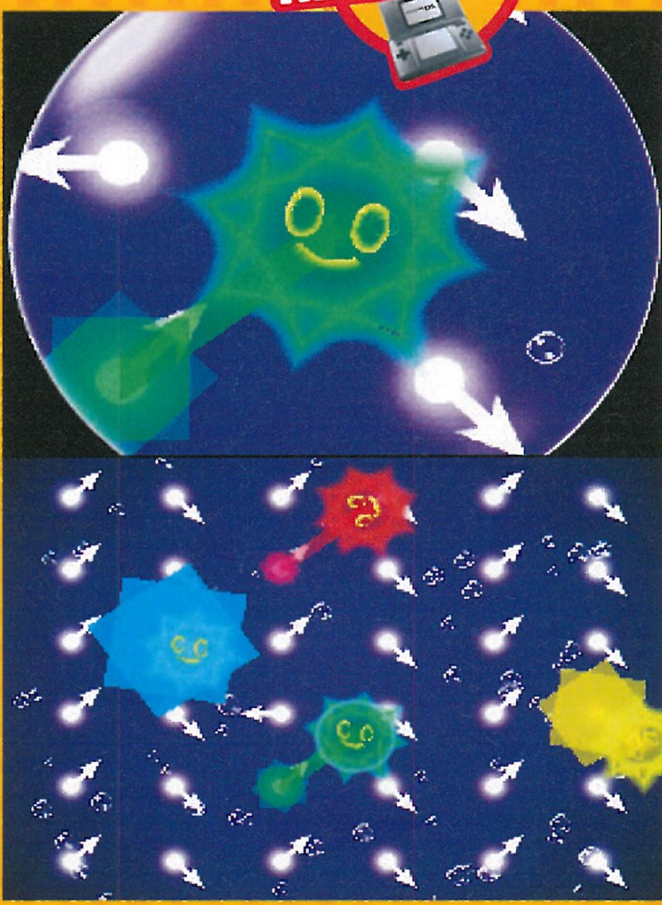


ELECTROPLANKTON

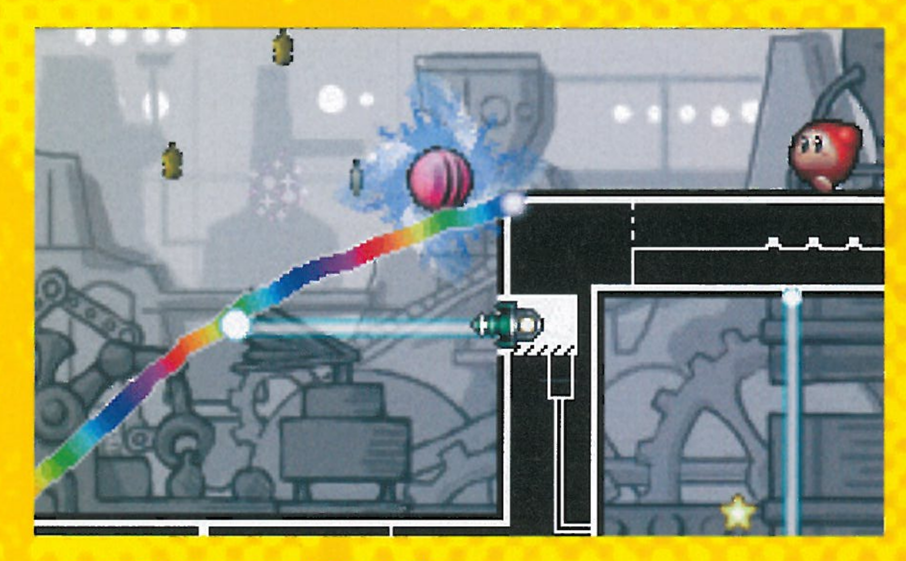
Sentirás el poder de la creatividad

- Compañía: NINTENDO
- Tipo: MÚSICA / ARTE
- Datos: 10 ELECTROPLANKTONS
- Fecha estimada de lanzamiento: 10 ELECTRO PLANKTO

Tuvimos que cruzar muchos océanos, pero por fin hemos podido echarle el guante a «Electroplankton». ¿Que de qué irá? Pues... es complicado pero promete ser de lo más entretenido. ¿Cómo explicarlo? Básicamente es un **videojuego musical que se basa en un concepto de Toshio Iwai,** un "héroe multimedia". La historia consiste en **usar la pantalla táctil y el micrófono para mover los electroplankton, una especie de bichos submarinos** que emiten sonidos musicales. Es decir, que cada vez que juguemos la experiencia será diferente y la música también. La gracia es que estos bichejos tendrán vida propia y generarán imágenes de lo más variado. ¡Una pasada!



Será muy "raro", pero no podéis dejar de probarlo. Es original y creativo, y nos permitirá crear nuestros propios sonidos e imágenes en DS.

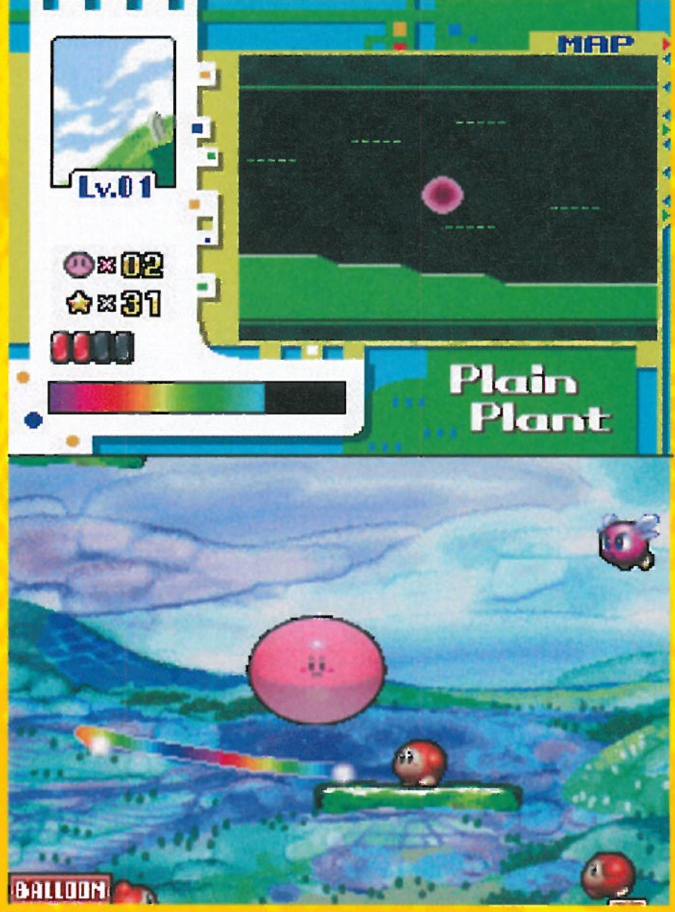


TOUCH KIRBY!

Aquí vuelve la gran bola rosa

- Compañía: HAL LABORATORIES
- Tipo: PLATAFORMAS
- Datos: MINIJUEGOS
- Fecha estimada de lanzamiento: NOVIEMBRE 2005

Por fin tuvimos la nueva aventura de Kirby en nuestras manos y fue... ¡pura diversión! Que la DS está cambiando la forma de entender los juegos ya no es noticia, pero que un plataformas lo aproveche tan bien, sí que es un notición. Nuestro amigo Kirby **se ha transformado en una bola rosa, literalmente, y nosotros tendremos que guiarle por la táctil pintando diversos arcoiris** que marquen su avance, le hagan rodar más fuerte o corten el paso a los enemigos. Pero además habrá **espectaculares golpes especiales y minijuegos** que harán que Kirby nos traiga mucha variedad y una de las aventuras más simpáticas del año... eso sí, habrá que esperarse un poquito.



Pintar arcoiris será divertidísimo. Pero podremos hacer muchas más cosas en la táctil, como aturdir enemigos o hacer que Kirby vaya a toda velocidad.

MARIO TENNIS ADVANCE

¡Todo un "match ball" para tu GBA!

Compañía: **NINTENDO** Tipo: **DEPORTIVO** Datos: **MULTIJUGADOR**
Fecha estimada de lanzamiento: **OCTUBRE**

Todos a entrenar! La que se nos viene encima, madre mía. Si ya flipaste con la entrega de Mario Tennis en GC, prepárate porque la versión de Advance va a ser todo un puntazo. La portátil adaptará todo lo que vimos en la versión grande aportando un colorido y aspecto característicos, y haciendo que la diversión suba un poco más. Habrá **varios modos de juegos, con la posibilidad de conectar 4 portátiles, pero la estrella será el modo historia** donde empezaremos entrenándonos en la Academia Royal de Tenis, antes de lanzarnos a una **competición repleta de sorpresas, golpes especiales y diversión.** Por lo demás, ya sabes, todos los amiguetes de Mario con sus geniales habilidades, humor y alto nivel de adicción.



Los partidos a cuatro bandas van a ser la estrella. No hemos dejado de flipar con los espectaculares golpes especiales en nuestra GBA.







Como es marca de la casa DKC, no faltarán los escenarios coloridos, los plátanos y, como siempre, una habilidosa pareja de monos.

DONKEY KONG COUNTRY 3

Los monos tienen más ganas de guerra

Compañía: **NINTENDO** Tipo: **PLATAFORMAS** Datos: **2 PERSONAJES**
Fecha estimada de lanzamiento: **FINALES 2005**

Si tienes un pelín de memoria seguro que te acuerdas de aquel flipante DKC 3 de Super NINTENDO... bien, pues ahora imagina cómo quedaría eso en tu portátil. ¿Lo tienes? Nintendo también. **Gráficos gloriosos, escenarios a reventar de colorido y unas plataformas de primera categoría son los estandartes de esta aventura.** Un plataformas genial en el que volveremos a controlar a Dixie y al super bebé Kiddy Kong. ¡Diversión por duplicado! Nosotros hemos **flipado con la velocidad y la suavidad de los gráficos y con el nivel de diversión,** que ha viajado en el tiempo y permanece intacto. Si te gustan los plátanos, te vas a hartar, porque el clásico está más en forma que nunca y promete arrasar a tope.







Viviremos las mismita aventura que en la peli, guiando a los niños por la tierra de Narnia y sumando sus fuerzas contra la Bruja Blanca.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

El peliculón de la Disney, en tu portátil

Compañía: **BUENA VISTA GAMES** Tipo: **ACCIÓN / AVENTURAS** Datos: **4 PERSONAJES**
Fecha estimada de lanzamiento: **NOVIEMBRE**

Se avecina una peli de esas que rompen taquillas. Un peliculón de aventuras, con personajes increíbles, mágicos, y unos efectos especiales de aupa, que viene con el sello Disney y de la manita del director de Shrek. Ya lo has visto en las noticias de este mes, pero aquí te presentamos la versión diseñada en exclusiva para tu Game Boy Advance. Será un cartucho que **seguirá con todo detalle el argumento de la película, que mezclará acción y aventura y en el que ayudaremos a los protagonistas** (los cuatro chavales) en su lucha contra el poderoso hechizo de la Bruja Blanca (que mantiene Narnia en invierno perpetuo). Lo dicho, una gran historia, gráficos cuidados y bombazo en el cine... no se puede pedir más a tu Game Boy.



DYNASTY WARRIORS

Mamporros y estrategia en la antigua China

Compañía: **KOEI** Tipo: **ACCIÓN TÁCTICA** Datos: **13 GUERREROS**
Fecha estimada de lanzamiento: **AGOSTO**

Este clásico de los juegos de acción debutará en Game Boy Advance con mucha fuerza. Para empezar podremos contar con un total **13 guerreros sacados de la historia de China entre los que elegir y hasta 180 mapas** por donde soltar mamporros a base de sables y espadas. El objetivo será imponer nuestro reino y dominar todos los territorios, por lo que tendremos que aprovecharnos del **mogollón de armas en juego y de la posibilidad de que nuestros personajes vayan mejorando** sus características a medida que avancemos en la aventura.



Jugar bien nuestras cartas será fundamental antes de liarnos a sablazo limpio.

PUNTUACIONES OFICIALES

En Julio...

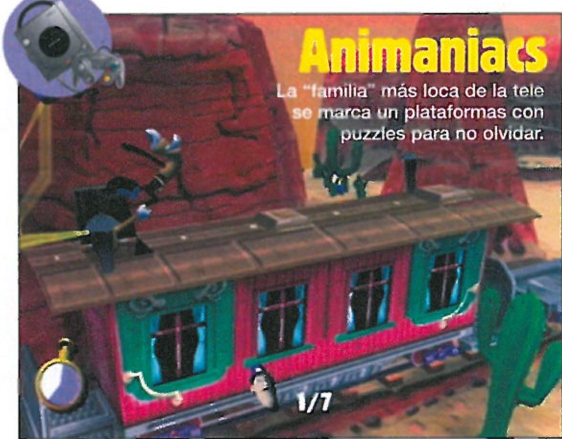
4 BUENAS NOVEDADES

GameCube



BATMAN BEGINS

VUELVE EL HÉROE. Y tanto. Con un aspecto elegante, sólido... y temible; un nuevo objetivo: atemorizar a los rivales; y nuevas habilidades: ahora priman el sigilo y la infiltración.



Animaniacs

La "familia" más loca de la tele se marca un plataformas con puzzles para no olvidar.



Medal of Honor European Assault

La batalla más realista que vivirás jamás en CUBE. Prepárate para liderar el asalto definitivo en el combate más glorioso.



Madagascar

A estos cuatro animales "domésticos" les han soltado en mitad de la jungla, y tú debes hacer lo posible por ayudarles a sobrevivir.

Código P.E.G.I. de clasificación



12+ EDAD RECOMENDADA



VIOLENCIA



DROGAS



MIEDO

SEXO

LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

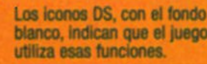
¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.





SIN CABLES



CHAT



DOBLE PANTALLA



COMPATIBLE GBA



MICRÓFONO

PANTALLA TÁCTIL

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **TOYS FOR BOB**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **5 ANIMALES**
- Escenarios: **11 FASES**
- Extras: **3 MINIJUEGOS**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Un plataformas "zoorprendente"

MADAGASCAR

Ayuda a estos cuatro animales de peli a conseguir su libertad a base de saltos, minijuegos y mucho, mucho humor.

Los cuatro protagonistas de «Madagascar», la nueva peli de Dreamworks, se presentan en tu GameCube con **un plataformas 3D que destaca por su gran sentido del humor.** La historia empieza con el cumpleaños de Marty, una cebra del zoo de Nueva York que sueña con escapar de allí. Como Marty es bastante tozudo no tarda en convencer a sus tres amigos para huir juntos. Y así empieza un extraño viaje hacia la salvaje isla de Madagascar.

Un equipo de zarpas tomar

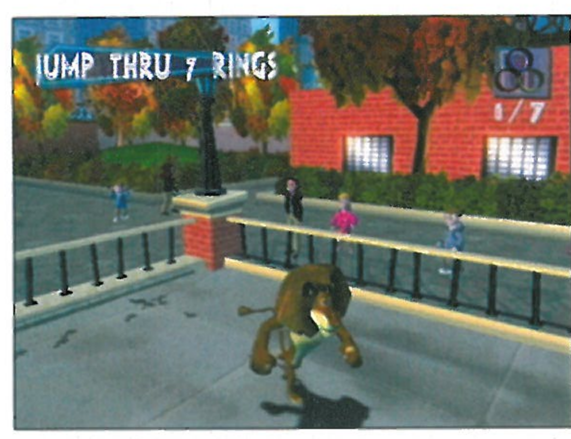
El camino hacia esa gran isla no es precisamente un paseo por el parque. Escapar del zoológico, cruzar el mar o aprender a sobrevivir en la selva son sólo algunos de los problemas que vas a encontrar antes de alcanzar la libertad plena. Nadie dijo que fuera fácil, pero ya sabes que en estos cass la unión hace la fuerza, así que nada mejor que **combinar las habilidades de los cuatro protagonistas** para completar las misiones que nos propone cada una de las fases.

A **Marty** ya le conoces, él es **único dando coces,** buena opción para hacer frente a las bestias. **Alex, el león, es un especialista del doble salto.** Vamos, el encargado de las misiones más plataformeras. **Gloria, la hipopótamo, aplasta cualquier cosa con su peso** y además corre que se las pela cuando come guindillas. **Melman, una jirafa** que siempre está constipada, elimina a los pequeños enemigos con sus estornudos. Y cuando esto no es suficiente, ahí están **los pingüinos-soldado** y sus técnicas de infiltración para ayudar. Peculiares habilidades, ¿verdad? Pues los objetivos de cada nivel no son menos divertidos, desde limpiar la jaula de Melman hasta **construir con madera una versión africana de la Estatua de la Libertad.** Tareas muy variadas, pero tan sencillas que no darán mucho juego a los más habiles. Además, los enemigos no abundan y se echa en falta más acción. Por suerte, hay **cantidad de minijuegos y extras** que alargan la vida del juego. Con eso y la simpatía de los protas, te vas a divertir tanto como con la peli.

¡EN EL ZOO TAMBIÉN SABEN DIVERTIRSE!

Aparte de las misiones obligatorias de cada fase, hay un buen número de minijuegos opcionales por descubrir. Algunos los compras en la tienda de "zoovenirs", pero otros están ocultos en los distintos niveles del juego. Como este entretenidísimo videojuego de tanques en el que debes defender tu fortaleza.





Los niveles están divididos en misiones específicas para cada personaje. Aquí, por ejemplo, Alex debe saltar a través de 7 aros.

Aunque no hay demasiados enemigos, los que aparecen dan mucha guerra. ¡Una cebra contra un cocodrilo! ¡Vaya combate!

SALTOS DE PELÍCULA

Estos cuatro animales de zoo han llegado a tu GC para hacerte correr, saltar y reír a tope con sus peliculeras aventuras.



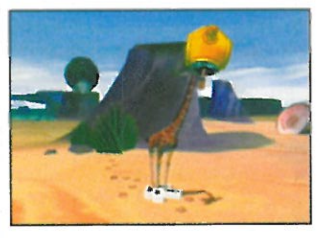
Este gracioso tótem es el punto en el que cambias de animal cada vez que quieres usar las habilidades de otro compañero. Uno sale a escena y el otro se pira a descansar.

LA TIENDA DE ZOOVENIRS

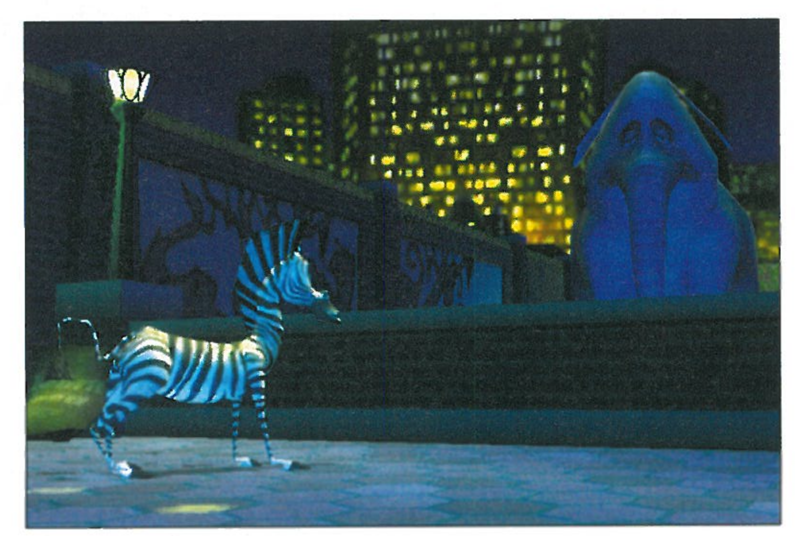
Repartidas por cada fase hay un montón de monedas. Recoge todas las que puedas y así podrás comprar suculentos regalos en esta tienda: disfraces, ítems...



Este mono te vende lo que tú quieras... por un módico precio.



Puedes comprar artículos tan "especiales" como este disfraz.





Las misiones son muy divertidas. ¿Una carrera entre Gloria y cuatro avestruces?



El simpático escuadrón de pingüinos se gana el protagonismo de algunas fases.



La forma de ganar nuevos poderes para los protas es reunir tres cartas iguales.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 86

▲ Marty y toda su panda se mueven con el mismo arte que en la película.

▼ En el viaje hacia Madagascar faltan más detalles y texturas.

SONIDO — 89

▲ Hay muchas voces, los protas no paran de hablar, y encima en castellano.

▼ Una pena que la música se haga un poco pesada.

JUGABILIDAD — 86

▲ Las misiones son muchas y muy variadas. El humor lo hace más divertido.

▼ Que haya tan pocos enemigos le quita gracia al asunto.

DURACIÓN — 86

▲ La tienda de zoovenirs y los minijuegos: dos puntazos a su favor.

▼ La aventura es muy facilona, sólo la disfrutarán los peques.

TOTAL 86

▲ **La simpatía de todos los personajes.** La originalidad y el humor de las misiones.

▼ Demasiado sencillo. Hay pocos enemigos.

VALORACIÓN



UNA ENTRETENIDA Y SENCILLA AVENTURA

Basado en el argumento de la próxima peli de Dreamworks, el juego de «Madagascar» nos ofrece una entretenida aventura de plataformas sin complicaciones. Con mucho sentido del humor (no hay más que ver los caretos de los protas) y algunos puntos de originalidad estupendos, este título seguro que hará disfrutar a tope a los jugones más jóvenes.

EL RANKING

1. Donkey Kong Jungle Beat
2. Super Mario Sunshine
3. Madagascar

En GameCube, las plataformas son cosa de Donkey y Mario (que además está en Player's Choice). Aún así, la simpatía de los animales de «Madagascar» les aúpa al podio, que ya es.

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EUROCOM
- Tipo de juego: ACCIÓN+SIGILO
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS

- Tarj. de memoria: 15 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Personajes: BATMAN Y WAYNE
- Escenarios: 9 NIVELES
- Modos de juego: HISTORIA

- Precio: 60,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Batman saca su mejor cara

BATMAN BEGINS

Pelea, salta, conduce, espía, se mueve con sigilo en la oscuridad... Y no, no es un súper agente secreto. ¡Es Batman!

Seguro que estás pensando: "Hala, ya tenemos aquí otro juego de superhéroes en el que lo único para hacer es apalear a todo matón que se ponga a tiro". Pues estás muy equivocado, chaval. Este Batman es otra cosa. Claro que tienes que acabar con los criminales de Gotham. Además, Batman lo hace con mucho estilo, lanzando patadas y puñetazos totalmente flipantes. Pero eso no es ni la décima parte de lo que debes hacer en esta **aventura de acción que te lleva al origen del héroe.**

La sombra de Gotham

El Hombre Murciélago ha debido de entrenar mucho últimamente, porque las habilidades que tiene ahora no se las habíamos visto nunca. Especialmente la del **sigilo.** Se acabó eso de atacar de frente a los enemigos, algo muy peligroso si van armados. **Las nuevas tácticas consisten en moverse despacito,** sin hacer ruido, y asaltar a los malhechores cuando menos se lo esperen. Y una vez vencidos y atemorizados, los interrogas para conseguir jugosa información.

Batman también conserva movimientos más típicos como trepar por tuberías, colgarse de cornisas o usar artilugios como el gancho o el batarang. Pero hasta en esto hay sorpresas, porque tu misión es usar estas habilidades para interactuar con el escenario y aterrorizar a los enemigos. ¿Cómo? Pues provocando la explosión de una tubería, accionando una grúa o un montacargas, lanzando bombas de humo... **Cuanto más asustados estén los colegas, más fácil será vencerlos.** Recuerda, **el miedo es la clave** para ganar muchas batallas, así que intenta mantener llenitos los indicadores de temor y de reputación.

Pero si buscas más espectáculo, espera a ver las alucinantes **fases de velocidad.** Al volante del rapidísimo batmóvil debes atravesar las calles de Gotham huyendo de helicópteros y coches de policía. Está claro que Batman ha cambiado y que su nueva cara le viene de miedo, porque este es el juego **más variado, divertido y atractivo** de toda su carrera.

MÁS VALE BATMAÑA...

Batman sigue siendo un perfecto atleta. Corre, salta y pelea como nadie. Pero a veces es más importante ***darle a la sesera que usar los puños.*** *Lo principal es encontrar la forma de deshacerse de los enemigos sin arriesgar en peleas, pero también debes resolver problemas, como llegar hasta una ventana o abrir una cerradura.*





Para dejar indefensos a los enemigos y lucir con gusto tus dotes como luchador, lo primero es sembrar el terror en la zona y aumentar tu reputación. ¡Hazles temblar!



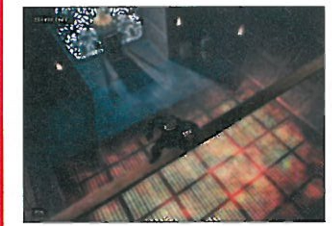
En el juego, además de Batman seremos Bruce Wayne, y entrenaremos duramente.



Las animaciones de los personajes y los juegos de luces y sombras quitan el hipo.

UN HÉROE POLIFACÉTICO

Batman ha recibido entrenamiento ninja, pero a veces parece más bien un espía o un acróbata de circo. ¡No veas cómo se mueve!



Batman camina por tuberías y tablones como un equilibrista.



Una buena forma de espiar es mirar a través las cerraduras.



Batman aparece esta vez como un héroe mucho más oscuro y agresivo. Buena muestra de ello es la forma tan "delicada" que tiene de interrogar a los criminales. ¡Da miedo!

LEGENDARIO Al igual que la peli, «Batman Begins» te muestra los orígenes del héroe a través de una interesante mezcla de géneros: acción, aventura, espionaje, carreras... Todo con un tono oscuro y algo agresivo que hará las delicias de todos sus fans.



El toque más aventurero lo ponen los momentos de espionaje y sigilo, fundamentales para conseguir información secreta.



El nuevo y brutal Batmóvil protagoniza varias fases de velocidad que son todo un derroche de efectos. ¡Mira ese "peazo" turbo!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ Todos los personajes lucen un aspecto y unas animaciones absolutamente increíbles.
▼ Algunas zonas de Gotham aparecen pelín "desteñidas".

SONIDO 88
▲ La música te mete de lleno en la acción y las voces le ponen el toque realista.
▼ Es una lástima que buenos y malos solo hablen inglés.

JUGABILIDAD 94
▲ Batman hace de todo y lo hace estupendamente. Variado y divertido a rabiar.
▼ Las fases del Batmóvil son tan geniales que se hacen cortas.

DURACIÓN 90
▲ Misiones largas y con una dificultad creciente.
▼ Podían haberse incluido objetivos secundarios.

TOTAL 93

▲ **Gráficos impresionantes.** Desarrollo muy variado. Las **fases de conducción.**

▼ **No tiene muchos extras.** Es casi imposible sobrevivir frente a un enemigo armado.

VALORACIÓN



EL MEJOR BATMAN PARA TU CONSOLA

Esta nueva aventura del Hombre Murciélago enseña una cara del héroe diferente a la que estamos acostumbrados. Ahora Batman es más agresivo, pero también más hábil y capaz de ofrecernos diversión y espectáculo a partes iguales. Si eres fan de Batman o te gusta la acción, o los juegos de espionaje, o los arcades de velocidad... ¡apuesta por él!

EL RANKING

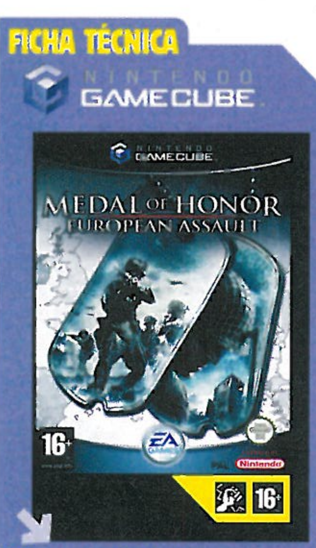
1. Prince of Persia 2
2. Splinter Cell: Chaos Theory
3. Batman Begins

Batman llega con un nivel de calidad que rivaliza con los más grandes. «Prince of Persia» tiene más acción; «Splinter Cell» más aventura; «Batman Begins» te ofrece una buena mezcla.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: EA LOS ANGELES
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Armas: 35 ARMAS REALES
- Escenarios: 4 ÁREAS
- Modos: HISTORIA Y MULTI.

- Precio: 60,95 €
- A la venta: 24 DE JUNIO

¡Prepárate soldado, Europa está en juego!

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Descubre la acción a campo abierto, el zumbar de las bombas, las trincheras... ¡y llévate todas las medallas!

La saga «Medal of Honor» regresa a GC para hacerte vivir **el asalto Aliado a Europa en la IIª Guerra Mundial, allá por 1942.** Queda lejos, ¿verdad? Pues no dirás lo mismo cuando las balas silben a tu alrededor, la acción te sobrepase y te quedes sin munición en pleno campo de batalla. Ponte el uniforme y ajústate las botas... ¡a por Europa!

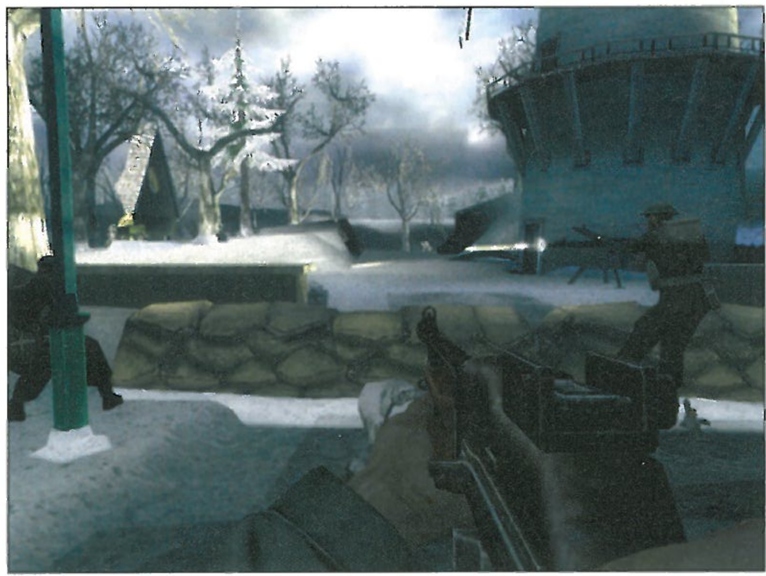
Esos héroes son mis hombres

MOH desembarca en las costas francesas con muchas novedades. Se acabó lo de luchar solo. Ahora encarnas a Will Holt y vives toda la acción como líder de tu propia escuadra. **Tú das las órdenes, mandas avanzar o retroceder en el campo.** ¡Cómo mola eso de mandar! Pues no tanto cuando el éxito de la misión y de las vidas de tus hombres depende de ti. Con este ataque en grupo, se producen **nuevas situaciones como hacer fuegos de cobertura, incursiones por los flancos o retiradas en masa.** ¡Esto sí que es la guerra! Además, cada misión tiene un objetivo principal y otros secundarios u ocultos para obtener vidas y lograr medallas con los máximos honores. Pero no será fácil, porque **la lucha se desarrolla en laberintos donde los enemigos se esconden a pares** y en campo abierto, donde una roca puede salvarte la vida. Las batallas se han convertido en un mar de confusión y acción para recrear la crudeza de la guerra. Si a este esfuerzo por superarse le unes buenos gráficos y mejor sonido, estás ante uno de los mejores MOH de toda la saga.

¡AY, CÓMO ME SUBE LA... BILIRRUBINA!

En esta batalla hay una nueva barra que mide la adrenalina que tu soldado va acumulando. Cuando esté completa y te veas al borde de la derrota, actívala y el escenario aparecerá con un halo rojo y en plan "tiempo bala". A esta velocidad podrás acabar con los enemigos con mucha mayor precisión.





Lo bueno de avanzar con todo tu batallón es que ellos también se encargan de meter caña al enemigo. Aunque la misión siempre depende de William Holt, o sea, de ti.



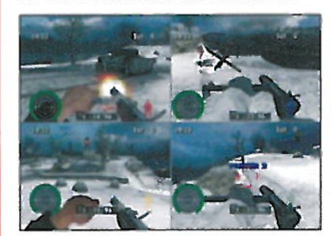
Hay detalles gráficos currados, como las explosiones o los efectos de iluminación.



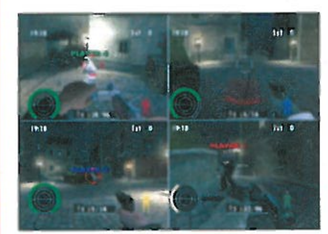
Usa tácticas como tirar granadas y después ordenar el avance. Vencerás.

AMIGOS ENTRE TRINCHERAS

Decídete entre uno u otro bando y crea una batalla con 4 colegas. Hasta 16 mapas y 9 modos hacen de este multi todo un bombazo.



Los escenarios son muy chulos para esconderse y... ¡disparar!



Los objetivos van desde robar una bandera hasta protegerla.



Explosiones y tiros son una constante durante cada nivel de este asalto a Europa. Pero en el campo de batalla, terminas superando el miedo y pensando sólo en tu misión.

CADA VEZ MEJOR La saga MOH se va superando en cada entrega. La acción sin respiro de las batallas a campo abierto y el hecho de ponerte al frente de un batallón, hacen de «European Assault» uno de los juegos de guerra más realistas que vivirás en tu GC.



Unas cajas de madera pueden salvarte la vida, pues los certeros francotiradores están al acecho en cualquier edificio derruido.



Cubre a tus soldados hasta que puedan esconderse a tu lado. Al final tú eres el responsable de que culminen la misión a salvo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Los efectos de las luces arropan muy bien la cantidad de soldados en pantalla.

▼ Algunas texturas de los edificios son muy simples.

SONIDO 91

▲ Grandes efectos y una música realmente de cine. Genial.

▼ La voces son muy chulas pero están en "inglis pitinglis".

JUGABILIDAD 94

▲ La acción se ha multiplicado, y también la estrategia, con un batallón a tus órdenes.

▼ La cantidad de cosas que pasan a la vez, que confunde.

DURACIÓN 90

▲ El modo multijugador y los objetivos secundarios le dan mucha guerra al asunto.

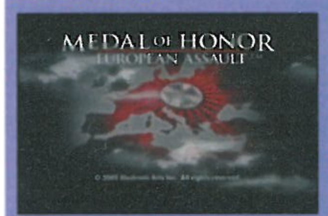
▼ A pesar de su complejidad, está un poco cortito de fases.

TOTAL 93

▲ Su evolución respecto a la saga; **el espectacular desarrollo** de las batallas.

▼ Con algunos niveles más y las voces en castellano, habría sido redondo .

VALORACIÓN



MÁS CERCA DEL REALISMO BÉLICO

«MOH» desembarca con el saco cargado de novedades para acercarte la mayor sensación de una guerra de verdad a tu GC. La ambientación de lujo, el desarrollo realista de la contienda en el campo de batalla, los diversos objetivos y el genial multijugador conforman un juego muy completo. Acción total, pero sólo para los más creciditos...

EL RANKING

1. MOH European Assault
2. Call of Duty
3. MOH Rising Sun

La oferta de juegos de acción 3D basados en la IIª Guerra Mundial es bastante interesante. Pero el nuevo «MOH» destaca y llega directo al número uno con su ambientación y realismo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **IGNITION**
- Desarrollador: **WARTHOG**
- Tipo de juego: **AVENTURA/PLAT.**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **3 ANIMANIACS**
- Escenarios: **6 MUNDOS**
- Modos de juego: **HISTORIA Y MINIJUEGOS**

- Precio: **29,99 €**
- A la venta: **24 DE JUNIO**

Una aventura a la medida de GameCube

ANIMANIACS

Viaja directo a los estudios de la Warner y disfruta de las plataformas y minijuegos más locos y divertidos.

Yakko, Wakko y Dot han vuelto. ¿Que no sabes quiénes son? Son los Animaniacs hombre. Sí, sí, aquellos tres hermanos chiflados que pululaban día y noche por los estudios Warner colándose en mil y una **historietas de dibujos.** Por si no lo recuerdas, **la serie mezclaba diversión y humor a tope.** Y el juego pinta del mismo color. Prepara las carcajadas... te van a hacer falta.

Seis mundos de películas

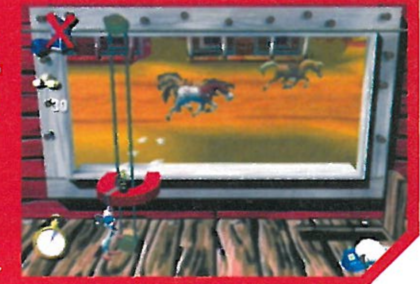
La aventura es una **sucesión de plataformas y minijuegos** constantes, muy pensada para un público infantil. Los escenarios 2D de los dibujos se han transformado en unas **maravillosas 3D** para que campes a tus anchas. Pero no se trata de avanzar por el mundo Warner sin más. En cada una de las **6 áreas** hay que ir completando objetivos concretos para que se abran el resto de niveles. De hecho, la historia se centra en **recuperar los 45 premios Edgar,** algo así como los Óscar pero en plan de broma. Cuantos más Edgar de éstos consigas, más puertas se abrirán. Y cada puerta dará paso a un mundo diferente, basado en **películas de terror, de romanos o del oeste.** Pero, como era de esperar con estos protas, **los objetivos son originales, y van desde capturar fantasmas hasta aprender una danza india.**

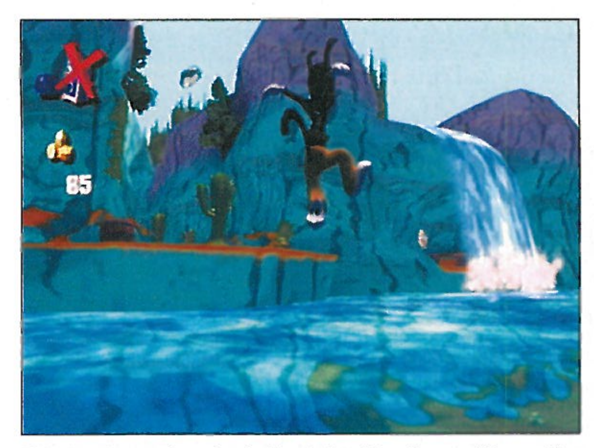
Aunque al principio sólo manejas a Yakko, después liberas a sus hermanos y dispones de **tres personajes con habilidades distintas.** De hecho, durante el juego consigues varios objetos que desarrollan nuevas habilidades de los Animaniacs y te permiten resolver nuevos puzzles y problemillas. Es imposible aburrirse. Pero si alguna vez vas a bostezar, **Pinky y Cerebro aparecen con sus minijuegos** y te dan una colleja. ¡Que no te duermas!

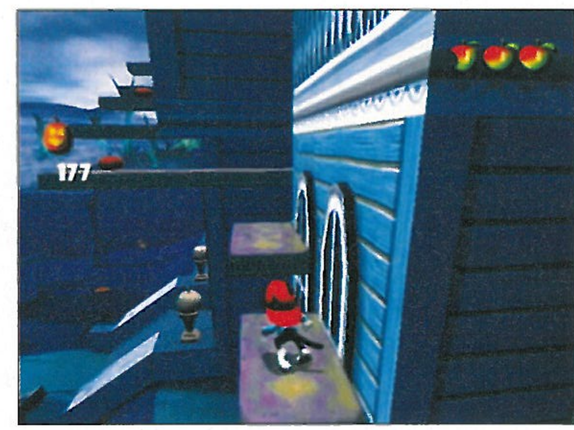
Resumiendo, los estudios Warner y sus pelis están repletos de colorido y risas, pero también es verdad que en el juego **se echa en falta algo más de acción y retos más complejos.** Así que por su sencillez, colorido y humor, se la vamos a recomendar a los más pequeños de la casa.

¡PINKY Y CEREBRO TAMBIÉN MINIJUEGAN!

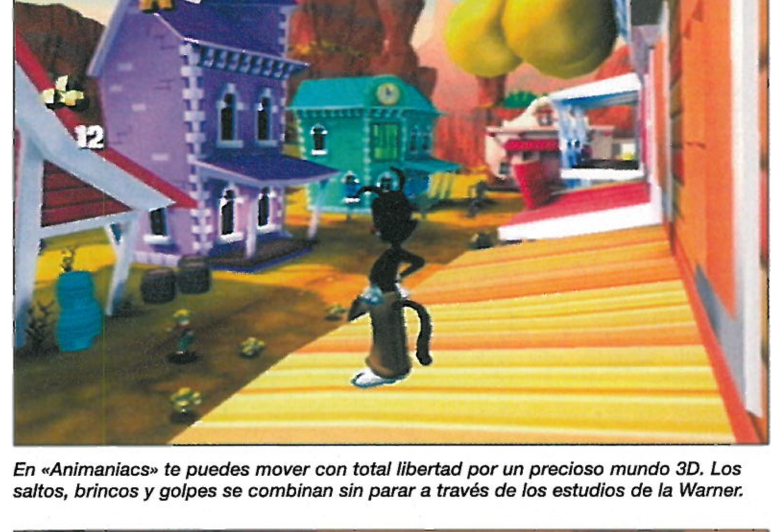
Tirando un poco de memoria, seguro que te acuerdas de Pinky y Cerebro, una pareja de ratones obsesionados con dominar los estudios Warner... el país... ¡el Universo! El simpático dúo ameniza tu aventura con cinco minijuegos de lo más originales como robar herraduras de caballos, atravesar la Tierra o montar un avión.




El humor, la magia y el colorido de los dibus llenan el juego. No pierdas detalle de los escenarios y de sus guiños a la serie.

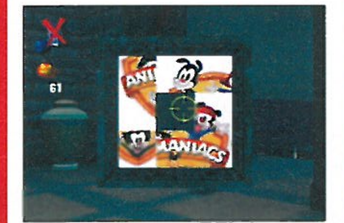

Las plataformas están muy presentes. Por ello, cada personaje tiene un salto doble para llegar a cualquier sitio.

PELICULEROS Los hermanitos "pirados" de la Warner te traen una aventura de película muy plataformera y con todos los puntazos de los dibus.


En «Animaniacs» te puedes mover con total libertad por un precioso mundo 3D. Los saltos, brincos y golpes se combinan sin parar a través de los estudios de la Warner.

DALE AL COCO SIN PARAR

«Animaniacs» tiene mucha miga, y aquí la miga son los minijuegos y los puzzles. Debes unir precisión e ingenio para resolverlos... hasta que te salga humo por las orejas.


Rómpete la cabeza y consigue un Edgar de regalo para tu colección.


Wakko tiene que domar un caballo en un rodeo... ¡con la gorra!




Los enemigos aparecen donde menos te lo esperes. El oeste es muy peligroso.


En la peli de terror hay que convertirse en un cazafantasmas con mucho valor.


Los indios de estos dibus están locos. Quieren que bailes para darte un Edgar.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
- ▲ Todo el colorido, el humor y el carisma de estos personajes en unas preciosas 3D.
- ▼ Aunque sean dibujos, los fondos son muy simplones.

SONIDO 84
- ▲ La melodía original de la serie tal cual en tu GameCube.
- ▼ Las voces en inglés, y unos efectos poco llamativos.

JUGABILIDAD 86
- ▲ Los múltiples y variados puzzles y minijuegos.
- ▼ Algunos momentos de la aventura son aburridos. Falta acción para tratarse de estos locos Animaniacs.

DURACIÓN 87
- ▲ Seis mundos de película en los que caben mil sorpresas.
- ▼ Demasiado facilote en muchas partes del juego.

TOTAL 87



- ▲ El humor; la originalidad y **los personajes de la serie** de la Warner, trasladados a tu GC a la perfección.
- ▼ Que estés buscando retos un pelín más complicados.

VALORACIÓN



EXPLOSIÓN DE COLORES EN GC

«Animaniacs» te invita a visitar los estudios de la Warner, donde puedes disfrutar de los coloridos decorados de las pelis. Tres personajes para ir alternando y 6 mundos repletos de plataformas y minijuegos completan la oferta de los hermanos más locos de la tele. Su sencillez le resta puntos para los jugones más curtidos, pero lo hace ideal para los peques.

EL RANKING

1. Super Mario Sunshine
2. Los Increíbles
3. Animaniacs

En plataformas y mundos 3D, Mario es el número uno. Pero si quieres vivir las aventuras de la televisión o del cine en tu GC, «Los Increíbles» y «Animaniacs» son una excelente opción.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA



▸EA GAMES ▸Acción 3 D
▸59,95 € ▸1-4 J

Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING



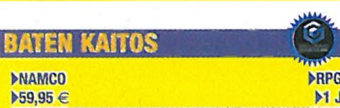
▸NINTENDO ▸Comunicación
▸59,95 € ▸1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

BATEN KAITOS



▸NAMCO ▸RPG
▸59,95 € ▸1 J

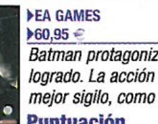


Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

BATMAN BEGINS





▸EA GAMES ▸Acción-sigilo
▸60,95 € ▸1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.

Puntuación 93

DONKEY KONGA



▸NINTENDO ▸Musical
▸59,95 € ▸1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



▸BANDAI ▸Lucha 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



▸EA GAMES ▸Acción
▸59,95 € ▸1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸29,95 € ▸1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



▸SQUARE-ENIX ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

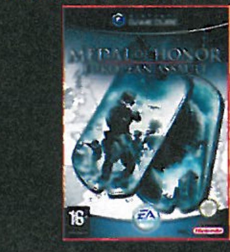
El mejor RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 95

LA NOVEDAD DEL MES



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸60,95 € ▸1-4 J

Dirige tu propio batallón y vive el desembarco aliado en Europa con un realismo y una ambientación apabullantes. Disfruta del espectacular desarrollo de los combates a campo abierto y ponte a prueba, ¡soldado!

Puntuación 93

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS URBZ



▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸59,95 € ▸1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J

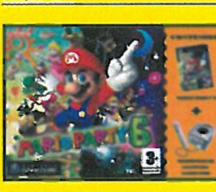
Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6



▸NINTENDO ▸Tablero
▸59,95 € ▸1-4 J



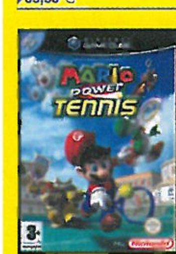
¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos están dejando totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS



▸NINTENDO ▸Tenis
▸59,95 € ▸1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



▸NINTENDO ▸Golf
▸59,95 € ▸1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)



▸KONAMI ▸Espionaje
▸29,95 € ▸1 J

La versión especial para CUBE tienes un motor gráfico flipante, libertad de acción total y emociones de cine.

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸29,95 € ▸1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

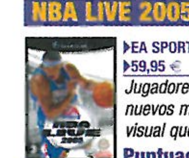
▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸59,95 € ▸1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NEED FOR SPEED U. 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.



▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 96

POKéMON COLOSSEUM



▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2



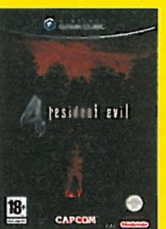
▸UBISOFT ▸Acción-plataformas 3D
▸56,95 € ▸1 J

Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 4

▸CAPCOM ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación **99**

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación **97**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



▸UBISOFT ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de Cube con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación **93**

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación **95**

STARFOX ASSAULT

▸NAMCO ▸Acción
▸49,95 € ▸1-4 J

Un juego de acción flipante, con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo versus.

Puntuación **95**

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación **93**

STAR WARS: REBEL STRIKE

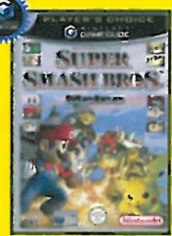
▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido el «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación **98**

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación **95**

TALES OF SYMPHONIA



▸NINTENDO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación **95**

VIEWTIFUL JOE 2



▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Un espectáculo visual lleno de color, filtros, zooms, estelas... Además, la novia de Joe pasa a la acción...

Puntuación **90**

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación **93**

ZELDA FOUR SWORDS



▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación **95**

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J

Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación **100**

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. MOH: EUROPEAN ASSAULT
5. 007 TODO O NADA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO POWER TENNIS
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. FIFA STREET

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

NINTENDO DS

ASPHALT URBAN GT

▸UBISOFT ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J

Coches y circuitos reales para unas carreras brillantes gráficamente, y posibilidad para 4 sin cables.

Puntuación **82**

PING PALS




▸THQ ▸Chat
▸49,95 € ▸1-8 J

Si el inglés no es tu problema, disfruta creándote un avatar molón y chateando con hasta 8 amigos.

Puntuación **74**

RAYMAN DS



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J

Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación **89**

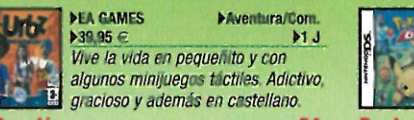
SUPER MARIO 64 DS

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación **97**

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD



▸EA GAMES ▸Aventura/Com.
▸39,95 € ▸1 J

Vive la vida en pequeñito y con algunos minijuegos táctiles. Adictivo, gracioso y además en castellano.

Puntuación **84**

POKéMON DASH



▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1 J

¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la pantalla táctil y gana a todos los Pokémon. ¡Corre!

Puntuación **82**

ROBOTS



▸VIVENDI ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

La versión jueguil de la peli propone una aventura relajada donde pensar importa un poquito más que pegar.

Puntuación **79**

WARIO WARE TOUCHED!

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación **96**

Mr. DRILLER



▸NAMCO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-5 J

Un puzzle donde hay que excavar rápido y pensar al mismo tiempo. Y los modos multijugador, un pasote.

Puntuación **85**

POLARIUM



▸NINTENDO ▸Puzzle
▸29,90 € ▸1-2 J

Resuelve rompecabezas o elimina las fichas que caigan en este puzzle táctil de baldosas negras y blancas.

Puntuación **83**

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación **84**

YOSHI TOUCH & GO



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, lápiz en mano.

Puntuación **91**

NFS UNDERGROUND 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación **91**

PROJECT RUB



▸SEGA ▸Minijuegos
▸39,95 € ▸1 J

Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación **92**

STAR WARS EPISODIO III




▸UBISOFT ▸Beat'em Up
▸39,95 € ▸1-2 J

Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación **84**

ZOO KEEPER



▸IGNITION ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-2 J

Pon a un puñado de animales como excusa para pasártelo en grande con un puzzle táctil simple e intuitivo.

Puntuación **88**

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

NINTENDO · Estrategia · 39,95 € · 1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 90

ADVANCE GUARDIAN HEROES

UBISOFT · Acción · 44,95 € · 1-4 J

Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...

Puntuación 90

BANJO-PILOT

THQ · Carreras · 39,95 € · 1-4 J

Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

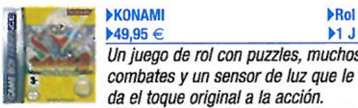
Puntuación 89

BOB ESPONJA LA PELÍCULA

THQ · Plataformas · 39,95 € · 1 J

¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!

Puntuación 87

BOKTAI 2

KONAMI · Rol · 49,95 € · 1 J

Un juego de rol con puzzles, muchos combates y un sensor de luz que le da el toque original a la acción.

Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES 3

LSP · Acción · 39,95 € · 1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING

NINTENDO · Plataformas-Puzzle · 39,95 € · 1 J

El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVANCE ADV.

BANDAI · Acción-Lucha · 44,95 € · 1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

BANDAI · Lucha · 49,95 € · 1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES · Acción-aventura · 49,95 € · 1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

FIFA 2005

EA SPORTS · Fútbol · 49,95 € · 1-2 J

La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.

Puntuación 95

FINAL FANTASY TACTICS
NINTENDO · RPG · 39,95 € · 1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM

NINTENDO · Estrategia · 39,95 € · 1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND

NINTENDO · Velocidad · 44,95 € · 1 J

Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.

Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
NINTENDO · RPG · 36,95 € · 1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE

NINTENDO · Aventura · 39,95 € · 1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 2

EA GAMES · Aventura · 41,95 € · 1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3

EA GAMES · RPG · 46,95 € · 1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

KINGDOM HEARTS
SQUARE-ENIX · RPG-Acción · 39,95 € · 1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

KIRBY NIGHTMARE

NINTENDO · Plataformas · 36,95 € · 1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LA TERCERA EDAD

EA GAMES · Estrategia-Rol · 49,95 € · 1-2 J

Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.

Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST
NINTENDO · RPG · 39,95 € · 1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO · Aventura-RPG · 19,99 € · 1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
NINTENDO · Acción-RPG · 39,95 € · 1 J



Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES · Simulador de vida · 49,95 € · 1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LOS URBZ

EA GAMES · Aventura-comunicación · 49,95 € · 1 J

Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

NINTENDO · Golf-RPG · 39,95 € · 1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT
NINTENDO · Velocidad · 42,00 € · 1 -4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE
NINTENDO · Tablero · 44,95 € · 1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI

NINTENDO · RPG · 44,95 € · 1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METAL SLUG ADVANCE



▸SNK PLAYMORE ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

POKéMON PINBALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

METROID ZERO MISSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

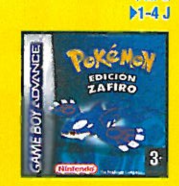
Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

La vista isométrica se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



▸SEGA ▸Pinball
▸49,95 € ▸1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3



▸UBISOFT ▸Beat'em UP
▸44,95 € ▸1-2 J

Si quieres un Beat'em up de los de antes con un argumento del futuro, prueba con Qui-Gon y Anakin.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

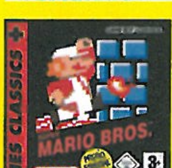


Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA



▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2



▸THQ ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

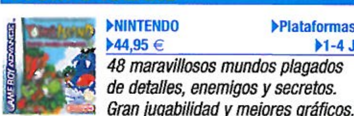


▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITAT.



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. KINGDOM HEARTS
5. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. STAR WARS: EPISODIO 3
5. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



¡¡Sé un maestro Pokémon!!

1000 TRUCOS POKÉMON™

Lo prometido es... ¡trucos! Sí, eso, ¿queríais trucos? Pues los vais a tener. Cientos, miles, todos buenísimos y comprobados hasta el último detalle, palabra de Oak. Este mes, los mejores trucos para las ediciones que no deben faltaros. En el próximo número, no os perdáis la continuación, con muchíiiiisimos más trucos geniales.

LOS MEJORES TRUCOS PARA LAS EDICIONES:

- Pokémon Oro y Plata
- Pokémon Stadium 2
- Pokémon Rubí y Zafiro
- Pokémon Colosseum
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja

¡NO TE LO PIERDAS!

¡¡TE CONTAMOS CÓMO CONSEGUIR A DEOXYS!!

Ve a la página 62

POKéMON ORO Y PLATA

Las ediciones especiales para Game Boy Color incluyen nada menos que 100 nuevos Pokémon respecto a Rojo y Azul. Si a pesar de todos nuestros consejos aún no los has conseguido a todos, aquí tienes algunas soluciones.



PARA PRINCIPIANTES

El tiempo es oro

En Pokémon Oro y Plata el tiempo es vital. Durante la semana, dependiendo del día, asistirás a diversos acontecimientos o encontrarás personajes que te echarán una mano en la aventura. Este es el calendario de los acontecimientos más importantes que se repiten todas las semanas:

■ LUNES

- **Luna** aparece en la **Ruta 40.** Si hablas con ella recibirás **Pico Afilado, un objeto que aumenta el poder de los ataques de Vuelo** de los Pokémon que tengan este tipo de ataques.
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal está abierta la **tienda de gangas.**

■ MARTES

- **Marta** aparece en la **Ruta 29** este día de la semana, después de que hayas ganado la **Medalla Céfiro.** Cuando converses con ella te entregará un **Lazo Rosa, un objeto que fortalece los ataques normales** de todos los Pokémon que tengas con movimientos de ese tipo.
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal **aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.** Es el mejor, el más caro y hará muy felices a tus Pokémon.
- En el Parque Nacional hay **Concurso de Captura de Bichos.**

■ MIERCOLES

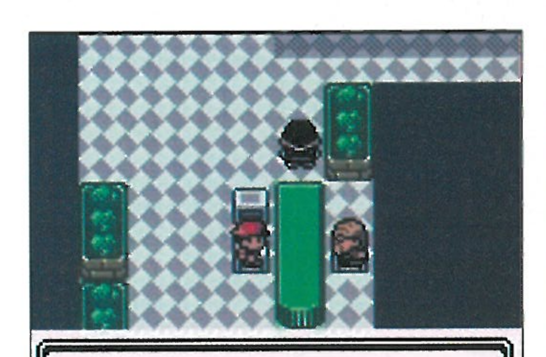
- **Miguel** aparece cerca del **Lago de la Furia.** Si hablas con él recibirás un **Cinturón Negro, un objeto que potencia los ataques de lucha.**
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal **aparece el menor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.** Es el peluquero más barato.

■ JUEVES

- **Josué** aparece en la **Ruta 36.** Si hablas con él recibirás una **Piedra Dura, un objeto que debe utilizar un Pokémon con habilidades de tipo Roca** para mejorar sus ataques.
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal **aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.** Es el mejor y también el más caro, aunque merece la pena.
- En el Parque Nacional hay un **Concurso de Captura de Bichos.**

■ VIERNES

- **Vicki** aparece en la Ruta 32. Si hablas con ella recibirás una **Flecha Venenosa, un objeto que debes dar a los Pokémon de tipo Veneno** para mejorar sus movimientos de tipo Veneno.
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal **aparece el menor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.** Es el peluquero más barato.



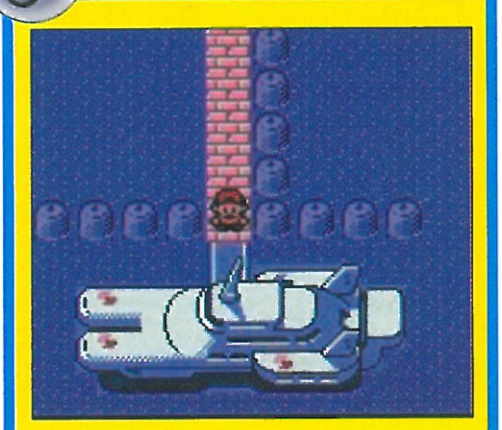
■ SÁBADO

- **Sabino** aparece en **Ciudad Endrino.** Cuando charles con él recibirás **Hechizo, un objeto que mejora los movimientos de los Pokémon de tipo Fantasma.**
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal **aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.**
- En el Parque Nacional hay **Concurso de Captura de Bichos.**

■ DOMINGO

- **Domingo** aparece en la **Ruta 37.** Si hablas con él recibirás **Imán, un objeto que mejora los movimientos de los Pokémon de tipo Eléctrico.**
- En el Subterráneo que hay en Ciudad Trigal **aparece el menor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.** También nos encontraremos a **la anciana** que lleva el herbolario.

¡PÍLLATELO!



Tickets para viajar

En Oro y Plata necesitas desplazarte entre tu mundo de Johto y el mundo de Kanto, y para ello tienes unos medios de transporte estupendos que encima son ecológicos:

■ EL FERRY S.S. AQUA

Para utilizar este barco necesitas un ticket que te dará el Prof. Elm cuando hayas vencido en la Liga Pokémon. **Comunica Ciudad Olivo (Johto) con Ciudad Carmín (Kanto).** De Ciudad Olivo sale **los lunes y los viernes.** De Ciudad Carmín sale **los miércoles y los domingos.**

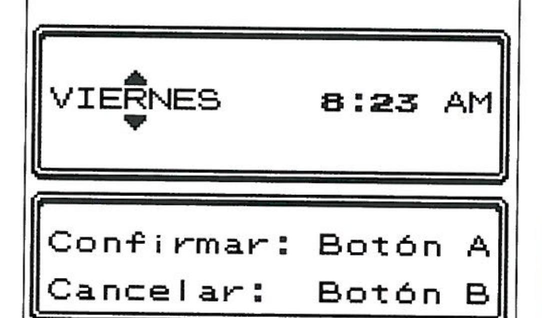
La primera vez que subas al S.S. Aqua tendrás que resolver un pequeño problema antes de llegar a Ciudad Carmín. A partir de entonces, las siguientes veces que embarques debes ir a tu camarote, dormir en la cama y en cuanto despiertes habrás llegado al destino.

■ EL MAGNETOTRÉN

El Magnetotrén está **disponible las 24 horas del día, los siete días de la semana, y va de Ciudad Trigal (Johto) a Ciudad Azafrán (Kanto) y viceversa.**

Para utilizarlo será necesario reparar, en Kanto, la Central de Energía y obtener un tícket. El tícket puedes conseguirlo en Ciudad Azafrán.

PARA MAESTROS



El truco de la hora

Si quieres cambiar la hora de tu cartucho de Oro o Plata (este truco no vale para Cristal), coge una calculadora y un papel. Ahora enciende tu Game Boy, pulsa Start y entra en la pantalla de estatus. Apunta tu nombre, tu número de ID y tu dinero. Enciende la calculadora y pon tu coco a trabajar:

1 Tienes que **sumar las cinco cifras que corresponden a las cinco primeras letras de tu nombre y apuntar el número resultante** (si el nombre tiene menos de cinco letras, entonces las suma tendrá menos cifras). La correspondencia entre letra y número es la siguiente: la "A" es 128, la "B" es 129, ...y así sucesivamente, sumando uno (no hay "Ñ", ni "CH", ni "LL"), hasta llegar a "Z", que es 153. Para las minúsculas: la a es 160, la b es 161,... y así sucesivamente hasta llegar a la "z" que es 185.

Ejemplo: si tu nombre es SILVER, y como S=146, I=136, L=139, V=149, E=132, entonces debes sumar 146+136+139+149+132=702 (fíjate que no se usa la "R", solo se usan un máximo de cinco letras).

2 **Divide tu número ID entre 256 y súmale el resto de la división al cociente que obtengas.** Si el número ID fuera mayor que 65535, deberías restarle 65535 y dividir el número resultante por 256.

Ejemplo: si tu número ID es 16667, entonces al dividir 16667 por 256 el cociente es 65 y el resto 27. Resultado: 65+27=92.

3 Haz la misma operación **para la cantidad de dinero que tengas. Es decir, divídelo entre 256 y, al cociente de la división, súmale el resto.** Recuerda que si la cantidad de dinero es mayor que 65535, debes restar esta cifra las veces que sea necesario hasta que la cantidad sea inferior a 65535.

Ejemplo: mi dinero es 124355. Primero, como es mayor que 65535, calculo 124355-65535=58820 y al dividir 58820 por 256 obtengo un cociente de 229 y un resto de 196. Así que el resultado: 425.

4 Finalmente, **sumo los tres números obtenidos** (en los ejemplos sería 702+92+425= 1219). Como la clave tiene que ser de cinco cifras, **debes añadir ceros a la izquierda hasta completar las cinco cifras.** ¡Eureka! La clave es 01219. Ahora ya sabes para qué vale aprender Matemáticas, ¿eh? Después del esfuerzo mental-matemático, solo te queda encender la Game Boy, en la pantalla de Lugia o Ho-oh pulsar B+Select+Abajo y, en la siguiente, introducir la clave, es decir, el resultado final de todas las operaciones. Ahora el juego se reinicia y ya puedes poner la hora correcta.

PARA POKé FANS

Hazte con Lugia y Ho-oh

Lugia y Ho-oh son los pájaros legendarios que encontrarás en Pokémon Oro y Plata. Son difíciles de atrapar, por eso, lo más aconsejable es ir a por uno de ellos cuando recibas la Master Ball que te dará el Prof. Elm. Aunque ambos Pokémon están en Oro y Plata, hay ciertas diferencias según la versión:

LUGIA

Para capturar a Lugia necesitas un objeto llamado **Ala Plateada.** En Pokémon **Oro** obtendrás este objeto en **Ciudad Plateada (Kanto)** y en la edición **Plata** lo recibirás cuando liberes la **Radio de Ciudad Trigal** de la invasión del Team Rocket.

Para capturar a Lugia tendrás que viajar a las **Islas Remolino** y buscarlo en alguno de los sótanos. Si juegas la aventura en el Pokemon **Oro** lo encontrarás en el **nivel 70** y si tienes la versión **Plata** tendrá **nivel 40.**

HO-OH

Para capturar a Ho-oh necesitas un objeto denominado **Ala Arcoiris.** En el Pokémon **Oro** recibirás este objeto cuando liberes la **Radio de Cuidad Trigal** de la invasión del Team Rocket y en el Pokémon **Plata** lo conseguirás visitando **Ciudad Plateada (Kanto).**

Para capturar a Ho-oh tendrás que ir a la **Torre Hojalata (junto a Ciudad Iris)** y subir hasta el tejado. Si juegas en Pokémon **Oro** lo encontrarás en el **nivel 40** y si lo haces en la versión **Plata** te aparecerá con **nivel 70.**

EL TRUCO DE OAK



Averigua si tus Pokémon tendrán un huevo

Cuando dejas una pareja de Pokémon en la Guardería puedes salir al patio de la misma y hablar con ellos. En función de su afinidad, obtendrás varias respuestas:

Está interesado por el otro Pokémon: Esto ocurre cuando **los dos Pokémon son de la misma especie y tienen distinto ID.** Para que dos Pokémon tengan distinto ID uno de ellos debes haberlo cambiado con un amigo y, como premio a este esfuerzo, tardarás menos tiempo en obtener un huevo de esta pareja.

Es agradable con el otro Pokémon: Obtendrás un huevo, pero la mayoría de las veces tardarás más que en el caso anterior. Un caso típico en el que obtienes esta respuesta es cuando **los dos Pokémon son de la misma especie pero tienen el mismo ID.**

Muestra interés por el otro Pokémon: En este caso también obtendrás un huevo pero **tendrás que esperar bastante.**

No está interesado en el otro Pokémon: En este caso no obtendrás ningún huevo. Ocurre cuando **los Pokémon son de especies incompatibles** o, aunque sean compatibles, **son del mismo sexo.**

Está rebosante de energía: Cuando obtengas esta respuesta **tampoco obtendrás un huevo aunque las especies sean compatibles.** Esto ocurre en pocas ocasiones.



POKéMON STADIUM 2



Conseguir todos los trofeos de este juego de combates no es nada fácil. Por eso vamos a facilitarte un poco las cosas con unos cuantos trucos salidos del mismísimo laboratorio del Profesor Oak. ¡Vas a ganarlo todo, de una vez por todas!

PARA PRINCIPIANTES

¡Hazte con la Súper Copa!

En la Súper Copa pueden participar todos los Pokémon hasta nivel 100, pero como los rivales usarán Pokémon de nivel 100 será mejor que los tuyos sean de mismo nivel.

Además, debes utilizar Pokémon criados por ti porque su Defensa, Velocidad y Ataque siempre serán superiores a los de alquiler. Y si tienes la suerte de disponer de un Mewtwo propio de nivel 100, inclúyelo en tu equipo. Para mejorar tu equipo todavía más, puedes plantearte la incorporación de Lugia y Ho-oh, pero con ciertas condiciones:

1 Es evidente que **no todos los Lugia, ni los Ho-oh, son iguales.** Parte es cuestión de suerte, pero la parte más importante depende de cómo los críes y de qué movimientos vayas enseñándoles.

2 Cuando captures a Lugia y a Ho-oh, debes ir al Centro Comercial de Ciudad Trigal y **darles Proteínas, Hierro, Calcio, Carburante y Más PS** hasta que no les haga ningún efecto. A partir de ese momento los puedes entrenar hasta que alcancen el nivel 100.

3 Procura **que Lugia o Ho-oh tengan el movimiento Velo Sagrado.** Con este movimiento evitarás que tu equipo sufra confusión, parálisis, sueño,...

4 Estos son los movimientos que un buen **Lugia debería aprender: Recuperación, Aerochorro, Psíquico y Poder Pasado.** Para Ho-oh los movimientos ideales, siempre pensando en complementar a Lugia, son **Fuegosagrado, Terremoto, Velo Sagrado y Recuperación.**

PARA MAESTROS

Un Abra alucinante

Si te entretienes en criar un Abra, tendrás un Pokémon que derrotará fácil a casi todos los rivales de la Copa Fantasía. Lleva a la Guardería a un Kadabra macho que sepa Psíquico (nivel 38) y crúzalo con un Ditto. El Abra que nacerá del huevo sabrá Psíquico, pues los huevos heredan las MT que conozca el padre y Psíquico es la MT29.



Ahora observa los valores de Ataque, Defensa, At. Esp., Def. Esp. y Velocidad. Las características que hacen de Abra un Pokémon guay son sus buenos At. Esp., Def. Esp. y Velocidad. Cuando tu Abra salga del huevo, **observa sus características y compáralas con las de la imagen. Si no se parecen, ve al Centro Comercial de Ciudad Trigal y dale Calcio y Carburante** para intentar igualarlas.

Bien, ya tenemos un Abra con **un poder de Ataque Especial alucinante** (para un Pokémon de nivel 5) y con **una velocidad que le permitirá ser el primero en golpear.** Nuestro Abra sabe Psíquico, pero vamos a ir al Centro Comercial de Ciudad Trigal a comprar las **MT 33 (Puño Hielo), 41 (Puño-Trueno) y 48 (Puño Fuego)** para enseñárselas.

Hasta el momento tenemos un Pokémon de nivel 5 que conoce tres ataques especiales potentes y precisos. Además, la fuerza con la que los lanzará será terrible porque su At. Esp. es muy grande y encima casi siempre golpeará primero porque su velocidad es mayor que la de cualquiera. **Equípale con una Baya Dorada, incorpóralo en tu equipo y úsalo sin miedo contra todo tipo de Pokémon,** pero teniendo cuidado de usar el ataque más eficaz contra el oponente (o Psíquico en el caso de que ninguno de los ataques sea muy efectivo contra el rival).

¡PÍLLATELO!

Los regalos misteriosos

Si tienes un Transfer-Pak con un cartucho de Pokémon Oro o Plata conectado al mando de la N64, entonces en Pokémon Stadium 2 aparecerá una chica que te dará un Regalo Misterioso.



La señorita solo te dará un regalo por día, así que no olvides pedírselo porque en ocasiones recibirás **unos regalazos increíbles. Si el regalo que recibes es un objeto, puedes recogerlo en el Laboratorio Pokémon.** Recuerda que para activar esta opción del Regalo Misterioso, el protagonista de tu cartucho de Pokémon Oro o Plata tiene que haber hablado con **una chica que encontrarás en el Centro Comercial de Ciudad Trigal.**

PARA POKé FANS



Accede a los mejores secretos

Cuando apruebes todas los exámenes que te ponen en la Academia Pokémon de Primo, las interrogaciones que has estado viendo en la información de la Biblioteca desaparecerán. Podrás ver la información relacionada con Pokémon Oro y Plata.

- Tras **derrotar al Alto Mando en el Castillo de Líderes de Gimnasio,** te permitirán que los de tu equipo Pokémon puedan **aprender movimientos olvidados.** Para conseguir este regalo debes acudir con tus propios Pokémon.
- Tras vencer al Rival ganarás **un Farfetch'd que sabe Relevo.** Podrás guardar este Pokémon en tu cartucho de Oro o Plata.
- Tras ganar en la Ronda 1 las Copas del Estadio, o al completar el Castillo de Líderes de Gimnasio, conseguirás la **Game Boy Doduo. Ahora podrás jugar al doble de velocidad tus cartuchos de Roja, Azul y Amarilla.** Y si lo haces en la Ronda 2, tendrás la GB Doduo para Oro y Plata.
- Cuando completes el Estadio y el Castillo de Líderes de Gimnasio en la Ronda 1, conseguirás la **Game Boy Dodrio para las ediciones Roja, Azul y Amarilla.** Si haces lo mismo en la Ronda 2 conseguirás poder jugar en la Game Boy Dodrio con las ediciones Oro y Plata, también.
- Después de vencer al Rival en la Ronda 2 ganarás **un Gligar que sabe Terremoto.**



EL TRUCO DE OAK



¡Combos flipantes!

Cuando combinamos ciertos ataques para que se complementen a la perfección tenemos lo que se llama una combinación, que denominamos "combo" para abreviar. Si haces que tus Pokémon aprendan buenas combos, serás capaz de arrasar en las batallas de Stadium 2. Aquí tienes algunas, pero que sepas que existen muchas más:

Desarrollo+Gigadrenado
Con Desarrollo aumenta el Ataque Especial, haciendo que Gigadrenado sea más efectivo.

Tambor+Descanso+Ronquido
Tambor+Descanso+Sonámbulo
Tambor sube al máximo el poder de Ataque de un Pokémon, pero deja sus PS a la mitad. Utiliza Descanso para recuperar PS y golpea con Ronquido o Sonámbulo mientras tu Pokémon duerma.

Hipnosis+Come Sueños
Come Sueños será efectivo solo y exclusivamente cuando el rival esté dormido, así que tendrás que usar Hipnosis primero y ponerlo a dormir a continuación. Pruébalo, no falla nunca.

Mal de Ojo+Tóxico+Protección
Con Mal de Ojo evitarás que el rival huya una vez que esté envenado con Tóxico. Además, si usas Protección, evitarás que te golpee, aunque no olvides que cuantas más veces uses este movimiento, más aumenta la probabilidad de que falle.

Danza Lluvia+Trueno
Si usas Danza Lluvia comenzará a llover y con ello aumentará el poder de los ataques de Agua, pero también hará que el ataque Trueno nunca falle.



Si al simpático de Gastly le enseñas la ingeniosa combo Hipnosis+Come Sueños, no habrá guapo que le pare.

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO



Las primeras ediciones para GBA aún están calentitas, ¿verdad? Muchos entrenadores todavía andan desesperados porque no consiguen a los tres "Regis", no saben cómo hacerse con Latios y Latias, o pierden en los combates 2 contra 2. ¡Pues nada, aquí tenéis!

¡PÍLLATELO!

Las máquinas ocultas

Una Máquina Oculta es un movimiento que puede aprender un Pokémon para ayudarte a hacer un montón de cosas durante la aventura. No vamos a meternos en cómo ni dónde conseguirlas porque te irás enterando a lo largo de la aventura, pero sí te vamos a contar qué MOs puedes adquirir y para qué sirven.



MÁQUINA OCULTA	UTILIDAD	DÓNDE CONSEGUIRLA
CORTE (MO 01)	Cuando consigas la Medalla Piedra, podrás usar la MO 01 para cortar pequeños árboles que interrumpan tu camino.	Ciudad Férrica
VUELO (MO 02)	Con Vuelo y con la Medalla Pluma podrás viajar a toda velocidad entre las ciudades que hayas visitado.	Ruta 119
SURF (MO 03)	Después de que consigas la Medalla Equilibrio, podrás usar Surf para viajar sobre el agua.	Ciudad Petalia
FUERZA (MO 04)	Cuando consigas la Medalla Calor podrás usar Fuerza para mover las rocas que veas en el camino.	Túnel Fervergal
DESTELLO (MO 05)	Con la Medalla Puño en tu poder podrás usar Destello para iluminar las cuevas.	Cueva Granito
GOLPE ROCA (MO 06)	Si tienes la Medalla Dinamo, podrás usar Golpe Roca para partir piedras.	Ciudad Malvalona
CASCADA (MO 07)	Después de conseguir la Medalla Lluvia, podrás usar Cascada para remontar las cascadas.	Cueva Ancestral
BUCEO (MO 08)	Si tienes la Medalla Mente, podrás usar Buceo para hacer exploraciones submarinas.	Ciudad Algaria



EL TRUCO DE OAK

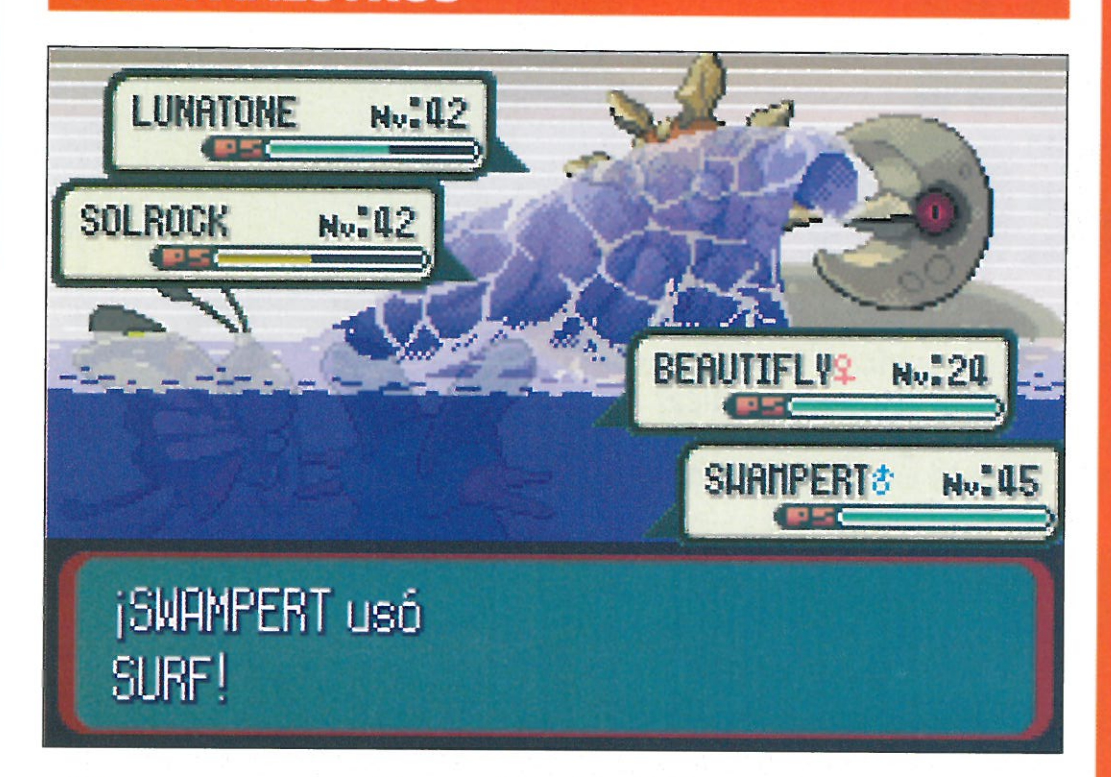


Consigue Bayas Increíbles

¿No sabes qué decirle a la mujer del Bayólogo para conseguir Bayas raras? Pues aquí las tienes, aunque no olvides que algunas solo las podrás componer después de que te hayas convertido en el **campeón de la Liga Pokémon** o después de que te hayas encontrado con **Latios** o con **Latias:**

- **"Carismático Latios":** Baya Rudion.
- **"Increíble Latias"** Baya Sambia.
- **"Gran Combate"** Baya Wikano.
- **"Desafío Concurso"** Baya Plama.
- **"Super Emocionante"** Baya Andano.

PARA MAESTROS



¡Vence en las Batallas 2 vs 2!

En las batallas 2 contra 2 que puedes disputar en Rubí y Zafiro, y también en todos los juegos posteriores a él, los ataques de los Pokémon pueden golpear a un solo rival o a los dos al mismo tiempo.

Conocer cuáles son los mejores golpes que pueden alcanzar a los dos rivales a la vez te dará bastante ventaja sobre tu contrincante. Aquí tienes algunos de los movimientos más poderosos que te llevarán a la victoria en los combates 2 contra 2.

MOVIMIENTOS QUE ALCANZAN A LOS DOS RIVALES

NOMBRE	POTENCIA	TIPO
VENTISCA	120	Hielo
ESTALLIDO	150	Fuego
ONDA ÍGNEA	100	Fuego
VOZARRÓN	90	Normal
V. CORTANTE	80	Normal
SURF	95	Agua
SALPICAR	150	Agua

PARA PRINCIPIANTES

Un repaso a las "balls"

Para capturar Pokémon salvajes y hacerte con todos necesitas lanzarles las famosas Balls. Las hay de varios tipos y a medida que las vayas consiguiendo verás que se van guardando en uno de los bolsillos de la Mochila. La mayoría de las Balls las puedes comprar en las tiendas de Hoenn, aunque a veces te las darán algunos personajes o las encontrarás por el suelo. Sin embargo, la Master Ball (la Ball que nunca falla) también la podrás conseguir si juegas a la lotería de Ciudad Calagua.

BALL	DESCRIPCIÓN
Buceo Ball	Funciona mejor con los Pokémon del fondo del mar.
Súper Ball	Tiene un mejor índice de acierto que la Poké Ball.
Lujo Ball	Los Pokémon capturados con esta Ball serán más amistosos.
Master Ball	Siempre captura un Pokémon.
Nido Ball	Muy útil para capturar Pokémon de poco nivel.
Malla Ball	Muy adecuada para capturar Pokémon de tipo bicho y de tipo agua.
Poké Ball	La Ball más básica que usan los entrenadores para capturar Pokémon.
Honor Ball	Igual que la Poké Ball, pero con otro diseño.
Acopio Ball	Mejor contra tipos que ya han sido capturados.
Safari Ball	Se usa para capturar Pokémon en la Zona Safari.
Turno Ball	El índice de acierto se incrementará en cada turno.
Ultra Ball	Su índice de acierto es mejor que el de la Súper Ball.

PARA POKé FANS



El misterio de los tres "Regis"

Los Regi forman el trío de legendarios de Rubí y Zafiro. Para capturarlos tienes que hacer lo siguiente:

1 Ve a la **Ruta 134** y busca una zona en la que bucear.

2 Busca en el fondo del mar la entrada a la **Cámara Sellada,** una gruta con dos salas.

3 En la primera sala encontrarás unas piedras que te darán la clave del **código Braille.** Toma nota y descífralo.

4 La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: "CAVA AHORA". Si usas **Excavar sobre la inscripción,** abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.

5 En la segunda y última sala hay varias inscripciones, pero la más importante es la del fondo. Esta inscripción dice: "PRIMERO RELICANTH, AL FINAL WAILORD". Ahora toca **capturar a un Relicanth y a un Wailord.** Para capturar a **Relicanth** tendrás que bucear por el fondo del mar de las **Rutas 124 a 126.** Para conseguir a Wailord puedes **pescar un Wailmer** con la Caña Buena o con la Súper Caña en la **Ruta 134** y entrenarlo **hasta que evolucione a Wailord (nivel 40).** Con Wailord y Relicanth en tu equipo vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Relicanth y en el último a Wailord. Ahora lee de nuevo la inscripción y **se producirá un terremoto.** Ya puedes ir a capturar a los tres Regi.

6 Ahora ve a la **Ruta 105** y haz **Surf** hasta una pequeña isla en la hay una cueva. Es la **Cueva Insular,** para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: "PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES" Así que quédate quieto, **espera dos minutos** y verás cómo la pared se derrumba.

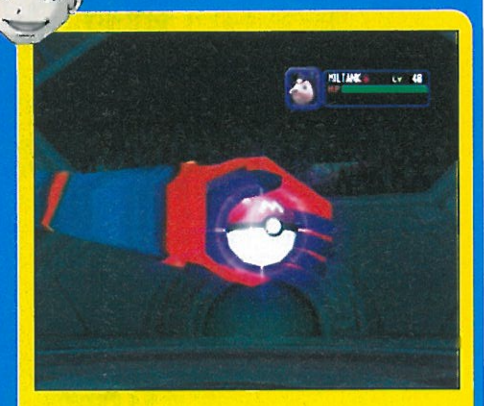
7 En la **Ruta 111** está el Desierto de Hoenn. Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada **Ruinas Desierto.** En la primera sala dice: "DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA" Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza. En ese momento **se abrirá la sala de Regirock.**

8 El último legendario está en la **Ruta 120,** en una cueva llamada Tumba Antigua. Aquí la inscripción dice: "CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO". Es decir, **colócate en el centro de la sala y usa Vuelo.** Ahora podrás entrar en la sala de Registeel.

POKéMON COLOSSEUM

El primer RPG Pokémon para GameCube no se desliga de sus "hermanitos" de Advance. Si quieres conseguirlos a todos, pero a todos-todos, tendrás que esforzarte para capturar y purificar a los Pokémon Oscuros que aparecen a lo largo de la aventura. Aquí tienes unos consejos para que no se te escape ninguno.

EL TRUCO DE OAK



Pilla otra Master Ball en Pokémon Rubí y Zafiro

Cuando consigas la Master Ball en casa del abuelo Mauricio seguro que te preguntas: ¿con qué Pokémon debería usarla?

La verdad es que todos los Oscuros del Modo Historia los puedes arrebatar usando la Ultra Ball, aunque si hay que elegir un lugar donde usarla, el mejor sitio sería con alguno de los Oscuros que verás en el coliseo de Torre Colosal. Sin embargo, lo más astuto que puedes hacer con la Master Ball es **equiparla en un Pokémon y enviarlo a Rubí y Zafiro (o a Roja y Verde).** Recuerda que esto podrás hacerlo en el centro de intercambio del Centro Pokémon de Ciudad Oasis cuando derrotes al líder de la banda Cífer. De esta forma tan chula podrás tener otra Master Ball en tus ediciones de la GBA.



PARA PRINCIPIANTES



Cómo purificarlos a todos

Todos los Oscuros pasan por varias fases hasta que alcanzan la purificación total, y será mejor que las conozcas si quieres usarlos en combate. Fíjate en que la barra de Impureza tiene cinco tramos y según vaya disminuyendo ocurrirán estas cosas:

FASE 1
Quedan cuatro tramos de Impureza o menos. En ese momento el Pokémon revelará uno de sus movimientos ocultos.

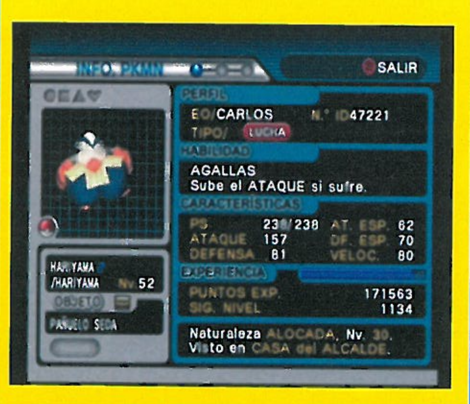
FASE 2
Quedan tres tramos de Impureza o menos. El Pokémon revela su Naturaleza y empieza a ganar Puntos de Experiencia que recordará cuando sea completamente purificado.

FASE 3
Quedan dos tramos de Impureza o menos. En esta fase el Pokémon revela un segundo movimiento.

FASE 4
Quedan dos tramos de Impureza o menos. El Pokémon Oscuro revela un tercer movimiento.

FASE 5
No queda ni rastro de Impureza, pero **hace falta ir al Pilar Legendario de Villa Ágata para conseguir la purificación total.** En ese momento el Pokémon olvidará el Ataque Oscuro y en su lugar recordará el último movimiento. También recordará los Puntos de Experiencia acumulados y ganará una cinta.

PARA MAESTROS







Combos para 2 contra 2

Si las combos resultan la mar de útiles en las batallas uno contra uno, en las batallas dos contra dos pueden resultar arrolladoras.

Este tipo de batallas te permite ejecutar combos únicas y espectaculares, sólo hay que echarle un poco de imaginación. Por ejemplo, si tienes **un Pokémon con la habilidad Agallas que conoce el movimiento Imagen,** puedes convertirlo en una verdadera bestia si le acompaña **un Pokémon que conozca Tóxico.** Así, si usamos Tóxico sobre nuestro propio Pokémon, haremos que gracias a Agallas su poder de ataque físico se multiplique por 1,5 (un Pokémon con Agallas sube su poder de ataque si sufre). Encima, **si nuestro Pokémon envenenado usa Imagen (MT42), doblará la potencia de su ataque** debido a que este movimiento mejora cuando lo usa un Pokémon envenenado. ¿A que resulta ingenioso?



¡PÍLLATELO!

Las tres flautas del tiempo

Con una Flauta del Tiempo en tu poder puedes ir al Pilar Legendario de Villa Ágata e invocar a Celebi. Su poder es inmenso y será capaz de purificar a cualquier Pokémon Oscuro, aunque su barra de Impureza se encuentre a tope. Como ves, la Flauta del Tiempo es un objeto magnífico que te ahorrará un montón de tiempo en tu tarea de purificar a los Oscuros, aunque no debes olvidar que solo puedes usarla una vez. En total hay tres Flautas del Tiempo que encontrarás en los siguientes lugares:

■ PRIMERA FLAUTA

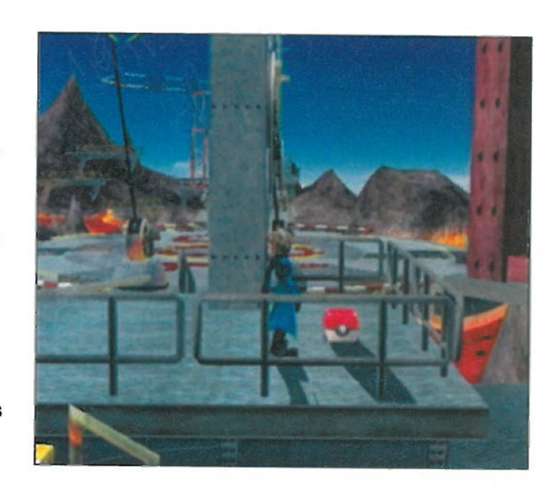
La primera maravilla purificadora de Pokémon Oscuros se encuentra en el **Monte de Batalla y te la dará Dimas,** aunque para conseguir que te la dé, primero tendrás que ganar en combate al jefe Mol.

■ SEGUNDA FLAUTA

Está escondida en **Básix,** en una habitación secreta a la que únicamente podrás acceder **usando el Disco S en el OVNI.** Hallarás este enigmático disco en el andén del metro, buscando detrás de unas cajas que verás por allí.

■ TERCERA FLAUTA

Está esperándote en la **plataforma número 100 del Monte Batalla,** dentro de una Poké Ball que hay antes de llegar al último entrenador. Si quieres conseguirla, ya puedes ir pensando en hacerte un equipo de lujo.



PARA POKé FANS

Registra el mejor equipo y consigue a Ho-oh

Para luchar, lo primero que tendrás que hacer es registrar los Pokémon de tu equipo del Modo Historia de Pokémon Colosseum o de los juegos de Rubí y Zafiro. En el momento que quieras cambiar tu equipo para adaptarlo a un nuevo reto, solo tendrás que volver a seleccionar la opción de Registrar Pokémon.

■ EL MEJOR EQUIPO

Aunque solo puedes registrar Pokémon del Modo Historia o de la GBA, puedes usar **un pequeño truco para tener un equipo formado por criaturas de Colosseum y de Rubí o Zafiro.** Cuando venzas al Jefe Néfiro en Torre Colosal, la máquina para transferir Pokémon entre Colosseum y Rubí o Zafiro entrará en funcionamiento. Con ella puedes transferir los Pokémon que más te gusten de tu cartucho Rubí o Zafiro al Modo Historia, salvar la partida y luego participar con los Pokémon que hayas elegido en el Modo Combate.

■ CÓMO CONSEGUIR A HO-OH

Seguro que te preguntas: ¿y para qué tanto follón de pasar Pokémon de aquí allá y de allá "p'acá"? Pues para conseguir al escurridizo Ho-oh, porque aparte de **purificar a los 48 Pokémon del Modo Historia,** necesitarás **vencer en el Mt. Batalla, tanto en Campeonato Individual como en Campeonato Doble,** pero usando únicamente Pokémon de Colosseum (y no de la GBA).



POKéMON ROJO Y VERDE

Si te perdiste las dos primeras ediciones Pokémon, la mejor solución para poder vivir aquella grandiosa primera aventura es jugarte las ediciones Rojo y Verde, especiales para GBA, de arriba abajo. Por supuesto, te ofrecemos algunos truquillos para que la suerte se ponga de tu parte.



PARA PRINCIPIANTES



¡Enhorabuena! ¡Tu PIKACHU se ha convertido en RAICHU!

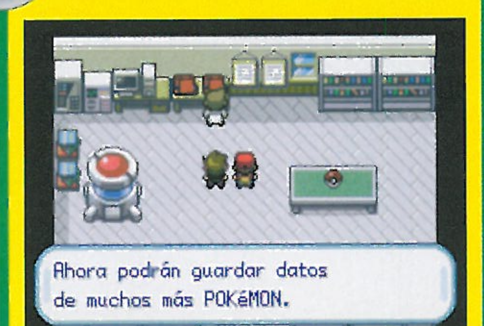
Piedras para evolucionar

Los Pokémon no solo evolucionan por nivel; qué va, algunos lo hacen utilizando unas piedras especiales que encontrarás durante la aventura. La mayoría de ellas las puedes localizar en el Centro Comercial de Ciudad Azulona. Toma nota, es importante que conozcas cuáles son y qué efectos consiguen. Ahí van:

- **Piedratrueno:** Pikachu evolucionará a Raichu o Eevee en Jolteon.
- **Piedra Agua:** Poliwhirl a Poliwrath; Shellder a Cloyster; Eevee a Vaporeon; y Staryu a Starmie.
- **Piedra Lunar:** Nidorina evolucionará a Nidoqueen, Nidorino a Nidoking y Jigglypuff a Wigglytuff.
- **Piedra Hoja:** Gloom evolucionará a Vileplume, Weepinbell a Victreebel y Exeggcute a Exeggutor.
- **Piedra Fuego:** Vulpix evolucionará a Ninetales, Growlithe a Arcanine, e Eevee a Flareon.
- **Piedra Solar:** Gloom evolucionará a Bellossom.



¡PÍLLATELO!



ÍNDICE DE LA POKéDEX
LAS POKéDEX
POKéDEX DE KANTO
POKéDEX NACIONAL
POKéMON SEGÚN SU HÁBITAT
POKéMON de pradera
POKéMON de bosque
POKéMON de agua dulce
POKéMON de agua salada
POKéMON de caverna
AVISTADOS KANTO 151 NACIONAL 386
ATRAPADOS KANTO 151 NACIONAL 386

La Pokédex Nacional

¿Sabías que en la edición Rojo Fuego/Verde Hoja puedes tener a todos los Pokémon que han existido? ¡Entérate de cómo!

Tras capturar a 60 Pokémon, llevar a Pedrita con su padre en Isla Secunda y hacerte el campeón de la Liga Pokémon, el Prof. Oak actualizará tu Pokédex para que puedas clasificar a todos los Pokémon que existen. A partir de ese momento, cuando consultes la Pokédex podrás elegir entre la Pokédex de Kanto y la Pokédex Nacional.

PARA POKé FANS

Los pájaros legendarios

Si quieres hacer tres incorporaciones espectaculares en tu equipo de batalla, nada mejor que capturar a los tres pájaros legendarios. Presta atención y toma nota porque estos estupendos Pokémon pueden ayudarte a afrontar el difícil reto que te supondrá la Liga Pokémon.

■ ARTICUNO

Dicen que este legendario pájaro Pokémon se aparece a las personas que se han perdido en las montañas heladas. **Su tipo es Hielo/Volador y lo encontrarás en el nivel 50,** en el interior de una caverna helada que hay en las Islas Espuma (que están cerca de Isla Canela, como todo buen entrenador debería saber). [A]

■ ZAPDOS

Cuentan que Zapdos aparece entre las nubes lanzando enormes rayos brillantes. Pertenece al **tipo Eléctrico/Volador y lo encontrarás en el nivel 50, en la Central de Energía** (necesitarás la MO Surf para llegar hasta allí, como todo buen entrenador debería saber). [B]

■ MOLTRES

Es más conocido como el legendario pájaro de fuego porque con cada uno de sus aleteos crea brillantes llamas. Como puedes imaginar, su tipo es **Fuego/Volador y lo encontrarás en el nivel 50, en lo alto del Mt. Ascuas,** un monte situado en Isla Prima, como todo buen... bueno, eso. [C]


A


B


C

PARA MAESTROS

Los grupos Huevo

Cuando dejes una pareja de Pokémon en la Guardería de Isla Quarta, el contenido del Huevo lo determinará la especie a la que pertenece la hembra.

Si dejas un macho y una hembra de la misma especie, obtendrás un Huevo del que **saldrá un Pokémon de Nivel 5 que será de la misma especie a la que perteneció la madre cuando era bebé.** Por ejemplo, si dejas una pareja de Alakazam, el resultado será un Abra. Pero para criar Pokémon tampoco es necesario que la pareja sea de la misma especie, solo tienen que pertenecer al mismo Grupo Huevo.

■ CLASES DE GRUPOS HUEVO

Todos los Pokémon (excepto los legendarios y Ditto) pertenecen a uno de los siguientes **Grupos Huevo: Planta, Bicho, Volador, F. Humana, Mineral, Dragón, Monstruo, Hada, , Amorfo, Género desconocido, Agua 1, Agua 2, Agua 3 y Campo.** Para averiguar el Grupo Huevo de un Pokémon, muchas veces es suficiente con observar su aspecto. Por ejemplo, Alakazam pertenece al Grupo F. Humana y si observas a Machamp, te darás cuenta que pertenece al mismo grupo... porque tiene forma humana. Otra cosa es saber cuáles pertenecen al grupo Amorfo.



EL TRUCO DE OAK



Arreglando la máquina de Redes

Una de las preguntas que más habéis hecho en los últimos meses es "¿cómo se arregla la Máquina de Redes?" Que alguien me lo diga, por favor. Así que, vamos a aclararlo de una vez por todas, para que todo el mundo pueda continuar su aventura.

Bien, lo primero que vamos a hacer es contaros dónde está el Rubí que hace falta para arreglar la Máquina de Redes y a continuación os hablaremos del Zafiro.

El Rubí está en las profundidades de una cueva que hay en la ladera del Monte Ascuas. Cuando derrotes al Alto Mando y consigas la ampliación de la Pokédex, vuelve a Isla Prima, habla con Celio y dirígete al Monte Ascuas. En la ladera verás una cueva y, delante de ella, a dos miembros del Team Rocket. Derrótalos, entra en la cueva a por el Rubí y no olvides llevar contigo un Pokémon que conozca Fuerza, porque tendrás que utilizarla. **Una vez que entregues el Rubí a Celio, podrás viajar al resto de las islas en busca del Zafiro.** Para conseguirlo, no olvides seguir los pasos que vamos a darte a continuación:

- Viaja a **Isla Quarta y entra en la Cueva Glaciada.** Busca la **MO 07 o Cascada y ayuda a Lorei** en su combate contra los malvados del Team Rocket.
- Viaja a **Isla Inta** y ve hasta la **puerta del Almacén del Team Rocket.** En ese momento tendrás una de las claves de la puerta, pero, oh fatalidad, te faltará la otra.
- Viaja a **Isla Exta y acércate hasta la Cueva Punteada. Usa Corte** para abrir la puerta de la cueva y entra tranquilamente. Cuando alcances el **último sótano verás el Zafiro,** pero un malvado científico del Team Rocket se lo llevará, aunque te dará la segunda de las claves que necesitas para abrir la puerta del Almacén.
- Vuelve a **Isla Inta y entra en el Almacén.** Dentro tendrás que resolver un pequeño laberinto para alcanzar una **sala en la que está el científico que robó el Zafiro.** Cuando le des una lección, te dará el Zafiro.
- Vuelve a **Isla Prima, habla con Celio y la Máquina de Redes** quedará arreglada. Y así serás más feliz, que es a lo que íbamos.

CÓMO TENER A DEOXYS EN ROJO Y VERDE



¿Cómo que no sabías que existía? Pues existe, al igual que Mew, Celebi y Jirachi, y para tenerlo en tu equipo tendrás que seguir estas instrucciones.

La clave, el TÍCKET ORI

¿Recuerdas Moviplaya, verdad? Sí, hombre, el tour de Movistar que recorre las playas en verano con diferentes actividades, entre ellas consolas y juegos Nintendo. Pues este año te traen un "regalo" bestial: el tícket Ori, o sea el secreto para conseguir Deoxys. Lo puedes conseguir allí mismo, en Moviplaya (mira el calendario de sitios por los que pasa, a ver cuál te interesa) **o por correo.** Si prefieres enviarlo por correo, sigue estas instrucciones:

1. Mete el cartucho "preparado" en un sobre de burbujas. Incluye otro sobre con tu dirección y teléfono, y séllalo con el valor del primer envío.

3. Envíalo todo por correo certificado a: **SISTEMAS INFORMÁTICOS. C/Joaquín María López, 44.** 28015 Madrid. Att: Félix Manzanero REF.: DEOXYS. Nintendo te devolverá el cartucho, con el Ticket Ori, en un plazo de 4 semanas desde la recepción del cartucho.

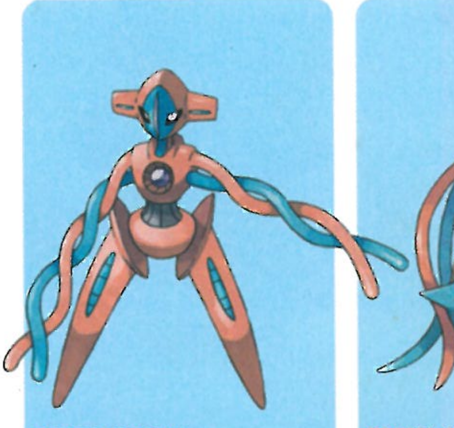
LAS TRES FORMAS DE DEOXYS

Deoxys, un gran secreto al fin descubierto

Hace tiempo que se habla de él, pero hasta ahora nadie estaba seguro de lo que decía. Olvida los rumores que hayas oído y confía en nosotros: estos son los datos oficiales de Deoxys y sus tres formas... conocidas.

- **Especie:** Pokémon ADN
- **Tipo:** Psíquico
- **Tamaño:** 1,7 m
- **Peso:** 60,8 Kg
- **Habilidad:** Presión

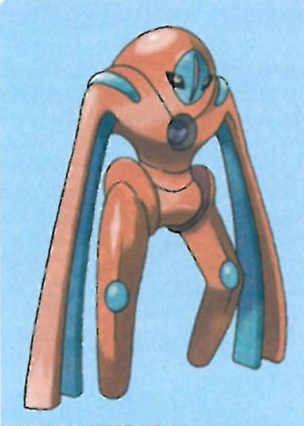
Finalmente, el misterio sobre uno de los Pokémon más secretos desde Jirachi, ha sido desvelado. Podemos informarte de que su nombre, Deoxys, probablemente viene del nombre científico de DNA: "Deoxyribonucleic acid", (ADN: Ácido desoxirribonucleico), ya que una doble-hélice forma parte de sus brazos en su forma normal, a semejanza de la estructura básica del ADN. Podemos adelantarte que hay tres formas de Deoxys: Normal, Ataque y Defensa. Y **cada forma se corresponde con dónde lo hayas capturado o con qué juego lo hayas transferido.** Por ejemplo, si capturas a Deoxys en Pokémon Rojo Fuego tendrá la forma ataque, pero si lo intercambias a Pokémon Verde Hoja, se transformará a la forma defensa.



FORMA NORMAL
Transfiriéndolo a Pokémon Rubí o Zafiro, Deoxys aparecerá en su Forma Normal, con unas estadísticas equilibradas tanto en defensa como en ataque. Su cabeza tiene la forma de una barra transversal, y tiene unos brazos trenzados y elásticos que pueden transformarse en manos si el movimiento lo requiere.

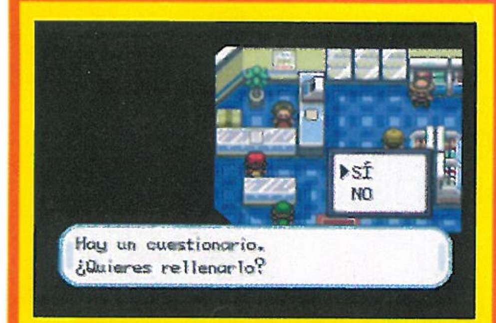


FORMA ATAQUE
En Pokémon Rojo Fuego, Deoxys adquiere la Forma de Ataque. Cuando se muestra con esta forma, Deoxys tiene una cabeza con tres cuernos y sus manos son tentáculos. Tiene el mayor poder de ataque que hayas visto, pero también el menor poder defensivo en comparación con cualquier Pokémon existente.



FORMA DEFENSA
En la edición Pokémon Verde Hoja, Deoxys adquiere la Forma de Defensa. En esta forma, Deoxys muestra un aspecto robótico, con una gran cabeza y un gran torso. Sus estadísticas muestran que tiene el mayor poder defensivo que hayas visto en un Pokémon, pero también un pequeño poder de ataque.

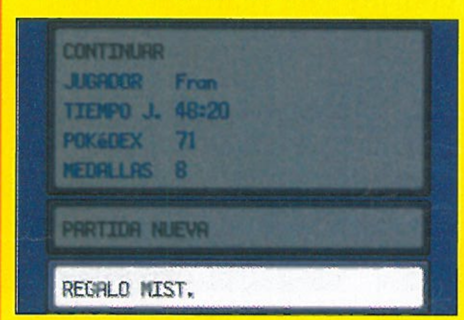
¡ANTES DE NADA!



Prepara tu cartucho

Capturar a Deoxys no se parece en nada a capturar un Pokémon común. Sigue estas instrucciones para preparar tu cartucho.

1 Ve a cualquier **"Tienda Pokémon"**.
2 Acércate al mostrador, debe haber un **papel encima de la mesa.**
3 Pulsa el **Botón A cerca del papel,** acepta responder al cuestionario.
4 Pon las siguientes palabras en los tres primeros huecos: **"Conexión con todos"**.
5 La persona que está tras el mostrador, reaccionará y te dirá que ahora puedes recibir **Regalos Misteriosos.**
6 **Guarda tu partida y apaga la Game Boy Advance** con toda tranquilidad.
7 **Pon el conector inalámbrico** a tu Game Boy Advance si no lo habías hecho ya.
8 Enciende el juego, y verás que ha aparecido un nuevo cuadro de texto con **"Regalo Mist."**.
9 Cuando seleccionas "Regalo Misterioso" verás **"Tarjetas Misteriosas" y "Noticias Misteriosas"**. Selecciona "Tarjetas Misteriosas".
10 **Ahora puedes recibir el Tícket Ori** desde una persona autorizada por Nintendo.



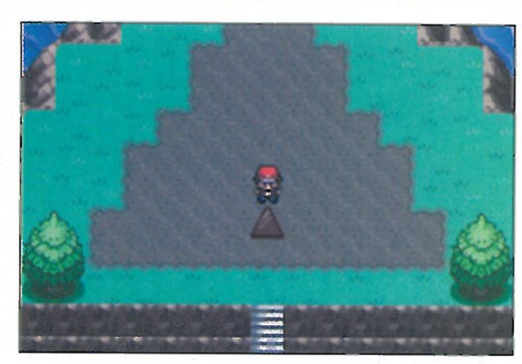
Cómo descargarlo

Tras recibir el Tícket Ori, debes seguir estos pasos para que aparezca en tu Mochila.

1 Ve a la **segunda planta de cualquier Centro Pokémon** del juego.
2 Habla con el **hombre del sombrero verde.**
3 Después de hablar con él, tu **Ticket Ori estará entre los Objetos Clave de tu Mochila.**
4 **Guarda la partida,** y apaga la Game Boy Advance.
5 El Ticket Ori no puede ser cambiado ni transferido. Que quede clarito.

DEOXYS TE ESPERA EN ISLA ORIGEN





Cómo pillar a Deoxys

Recuerda: Si derrotas a Deoxys o si escapa, ¡no tendrás otra oportunidad para capturarlo!

1 Ve al **puerto de Ciudad Carmín** (debes tener el Iris-Ticket: consulta en www.guiasnintendo.com o en www.nintendoplaya.com para tener más detalles).
2 Cuando hables con el **marinero en el puerto,** verás que aparece Isla Origen como nuevo destino.
3 Viaja a la **Isla Origen.**
4 **¡Guarda tu partida aquí!**
5 Verás una amplia zona de tierra con forma triangular... y un **triángulo pequeño en el centro.**
6 **Mueve el triángulo al centro de los tres lados del triángulo grande...** con cuidado, si te acercas demasiado al borde tendrás que empezar de nuevo.
7 Una vez completada la secuencia (mira el texto de la derecha para no perderte) ¡aparecerá Deoxys!
8 Intenta **rebajar su barra de salud a la zona roja** tanto como te sea posible, y después lánzale la mejor Poké Ball que tengas (si tienes una Master Ball en tu inventario, no esperes a que pierda salud... sólo tírala).
9 ¡Enhorabuena! **¡has capturado a Deoxys!**

El Triángulo de Isla Origen

Si te perdiste en el paso 7 del cuadro de la izquierda, te resolvemos el puzzle paso a paso.

PASO 1 Acércate al triángulo misterioso desde abajo y pulsa el **Botón A.**
PASO 2 Pulsa **izquierda** en la cruceta **5 veces,** después pulsa **abajo 1 vez.** Ahora pulsa el Botón A.
PASO 3 Pulsa **derecha** en la cruceta **5 veces,** después pulsa **arriba 5 veces.** Ahora pulsa A.
PASO 4 Pulsa **derecha 5 veces,** después pulsa **abajo 5 veces.** Ahora pulsa el Botón A.
PASO 5 Pulsa **arriba 3 veces,** después pulsa **izquierda 7 veces** y pulsa el Botón A.
PASO 6 Pulsa **derecha 5 veces** y pulsa el Botón A.
PASO 7 Pulsa **izquierda 3 veces,** después pulsa **abajo 3 veces** y pulsa el Botón A.
PASO 8 Pulsa **abajo 1 vez,** después pulsa **izquierda 4 veces** y pulsa el Botón A.
PASO 9 Pulsa **derecha 7 veces** y pulsa el Botón A.
PASO 10 Pulsa **izquierda 4 veces,** después pulsa **abajo 1 vez** y pulsa el Botón A.
PASO 11 Pulsa **arriba 4 veces** y pulsa el Botón A.

CALENDARIO MOVIPLAYA 2005

¿Quieres tu Deoxys? Pues sólo tienes que pasarte por Moviplaya. Mira el recorrido que hará el tour Moviplaya en el siguiente calendario. Si tienes dudas, consulta en www.nintendoplaya.es

FECHA	CIUDAD	LUGAR
JUNIO		
28 Martes	Cádiz	Playa de La Victoria
30 Jueves	Chiclana	Playa de la Barrosa
JULIO		
2 Sábado	Sanlúcar de Barrameda	Playa de las Piletas
3 Domingo	Sanlúcar de Barrameda	Playa de las Piletas
5 Martes	Chipiona	Playa de Regla
7 Viernes	Pto. Sta. María	Playa Valdelagrana
9 Sábado	Moguer	Playa del Parador
10 Domingo	Moguer	Playa del Parador
12 Martes	Isla Cristina	Playa Central
15 Viernes	Ayamonte	Playa Isla Canela
16 Sábado	Ayamonte	Playa Isla Canela
17 Domingo	Ayamonte	Playa Isla Canela
19 Martes	La Coruña	Playa de Riazor
22 Viernes	Gijón	Playa de Poniente
23 Sábado	Gijón	Playa de Poniente
24 Domingo	Gijón	Playa de Poniente
26 Martes	Castrourdiales	Playa de Ostende
29 Viernes	Laredo	Playa de la Salve
30 Sábado	Laredo	Playa de la Salve
31 Domingo	Laredo	Playa de la Salve

FECHA	CIUDAD	LUGAR
AGOSTO		
3 Miércoles	Vinaroz	Playa del Fortí
4 Jueves	Gandía	Playa de Gandía
16 Sábado	Cullera	Playa de San Antonio
7 Domingo	Cullera	Playa de San Antonio
9 Martes	Sant Antoni de Calonge	Playa de Sant Antoni Calonge
12 Viernes	Roses	Frente al Puerto Deportivo
13 Sábado	Roses	Frente al Puerto Deportivo
14 Domingo	Roses	Frente al Puerto Deportivo
17 Miércoles	Pilar de la Horadada	Playa de la Higuerica
19 Viernes	Almería	Playa del Zapillo
20 Sábado	Almería	Playa del Zapillo
21 Domingo	Almería	Playa del Zapillo
23 Martes	Vélez Málaga	Playa Torre del Mar
24 Miércoles	Estepona	Playa de la Rada
26 Viernes	Benalmádena	Playa Malapesquera
27 Sábado	Benalmádena	Playa Malapesquera
28 Domingo	Benalmádena	Playa Malapesquera

Mario y sus amigos están otra vez en líos. ¡Sólo tú puedes ayudarles!

MARIO 64 DS

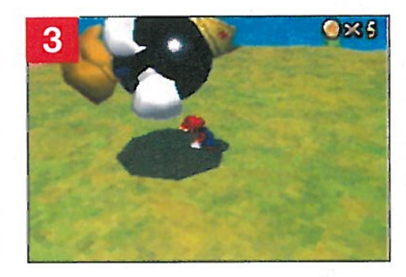
- Descubre el paradero de Mario, Luigi y Wario.
- Encuentra las 150 estrellas del castillo.
- Desbloquea todos los minijuegos.

EQUIPO MARIO AL RESCATE

El regreso de Mario, Yoshi y compañía no podía ser más completo: 4 personajes, 15 mundos, 150 estrellas (30 de ellas ocultas), 36 conejos a capturar y 36 minijuegos superadictivos. ¿Que aún no lo has descubierto todo? Pues nada, aquí te echamos una mano, para que disfrutes de Mario al 100%.

1


2


3


4


ENTRANDO AL CASTILLO

EMPIEZAS CON YOSHI y lo primero que tienes que hacer es buscar **la llave de la puerta principal del castillo.** La tiene este conejo [1] que se quedó sin zanahorias y no sabía qué comer. A partir de ahora **busca los conejos** porque les encanta comerse las **llaves que abren los minijuegos.** Dentro del castillo verás muchos cuadros. Cada uno te llevará a un mundo diferente en el que hay 8 estrellas. ¡Tendrás que recuperarlas todas y así liberarás a la princesa!

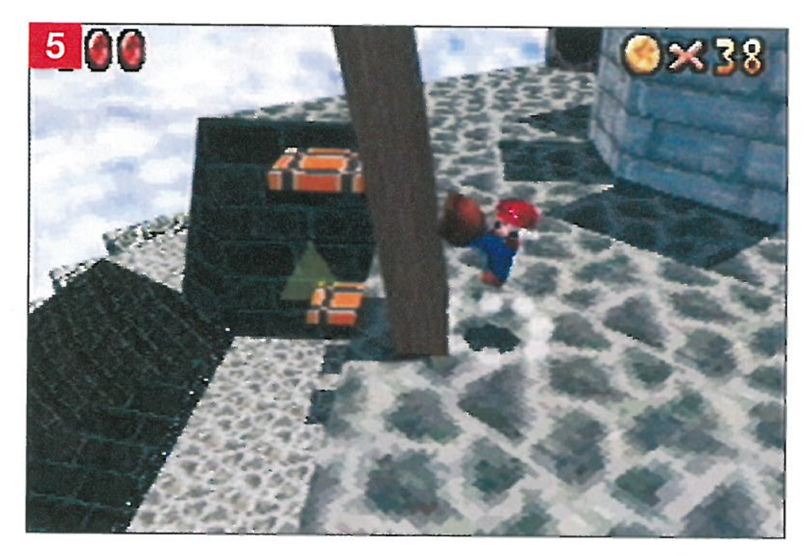
1- Campo de los Bob-Omb

LAS PRIMERA ESTRELLAS son muy fáciles. Tendrás que **vencer al gran Bob-Omb** en la cima de la montaña 2 veces, **vencer a Koopa en una carrera** hasta el mástil de la cima [2], y encontrar las **5 estrellas de plata** para conseguir las cuatro primeras estrellas. La 5ª es algo más complicada y tendrás que dejarla para **cuando hayas activado los bloques rojos,** ya que necesitarás poder volar con Mario, desde la isleta con el cañón, para poder **cruzar los 5 círculos de monedas.** La 6ª estrella se consigue tras recoger las 8 monedas rojas que, de momento, no dan demasiados problemas. El que sí te dará problemas es **Chomp Cadenas.** Haz el ataque demoledor (R en el aire) **3 veces sobre la estaca,** le liberarás y romperá la verja que te separa de la estrella número siete. Recuerda que **consiguendo 100 monedas normales obtendrás una estrella extra.**

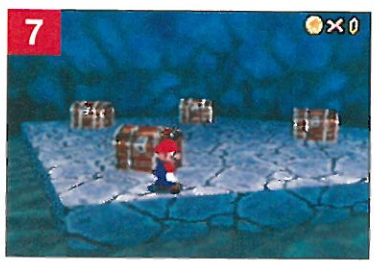
GANAR A BOB-OMB es muy sencillo. La primera vez bastará con **arrojarle sus propias bombas** tres veces utilizando la habilidad especial de Yoshi. Para la segunda necesitarás subir con alguien que pueda **levantar por detrás al gran Bob-Omb** [3]. **Sólo Mario, Luigi y Wario pueden,** aunque puedes usar la gorra roja para ser Mario durante un rato. No vale arrojarle fuera, no lo intentes. Después de tres golpes te dará la ansiada estrella.

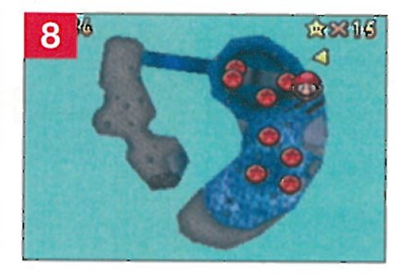
2- Fortaleza de Piedra

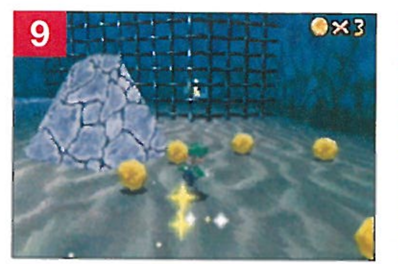
CON UNA ESTRELLA ya puedes acceder a este mundo plagado de rocas y flores dormilonas. Y para conseguir la primera estrella, tendrás que **vencer a Roco, el jefe que hay en lo alto de la torre.** Con tres ataques demoledores será suficiente. Para la siguiente estrella tendrás que volver a escalar, aunque ahora hay una nueva sección de torre que **tendremos que subir brincando.** Para pillar la tercera estrella debes poner a prueba tu puntería. Desde el cañón de la esquina, **apunta a la columna** como en la imagen [4] para conseguir el premio. Conseguir las estrellas rojas de este


5


6


7


8


9


10

mundo no es moco de pavo. Una de ellas está encima de un bloque. Para el resto **necesitarás venir con Mario para darle una patada a esta tabla [5]** que nos permitirá alcanzar las islas flotantes. Para alcanzar la estrella de la jaula necesitarás **despertar al búho del árbol junto al que empiezas.** La estrella "A cañonazos contra el muro" se consigue así, metiéndose en el cañon y **disparando contra las esquina de la derecha [6]**. Para pillar la última estrella de este mundo, sin contar la de las 100 monedas, debes encontrar **el interruptor oculto, que se encuentra bajo un bloque de piedra rojo** que puedes romper con cualquier personaje que sepa dar patadas, es decir, todos menos Yoshi.

3- Bahía del Capitán

CON TRES ESTRELLAS ya puedes acceder a este mundo acuático. Para recoger el botín del barco hundido debes **entrar al barco por el hueco oscuro, abrir el baúl en el interior para que baje el nivel del agua** y así poder escalar por las plataformas hasta la primera estrella. La segunda la vigila la morena, lo que significa que tendrás que **acercarte mucho a su cola** para arrebatársela. La 3ª es un tesoro que sólo conseguiras si **abres los cofres en el órden correcto [7]**. Para conseguir la estrella número 4 has de afinar la puntería y **disparar a una de las tres agujas** para luego llegar a la plataforma de la izquierda. La estrella 5 de este mundo saldrá al conseguir las 8 monedas rojas. Algunas están **escondidas en ostras como perlas** de mar. Consulta el mapa para no perderte **[8]**. La sexta **sólo podrás conseguirla con Luigi y si has apretado el gran interruptor rojo.** Para conseguirla llega hasta la cueva, hazte invisible cogiendo la flor y por último **aprovecha tu estado de invisibilidad para atravesar la verja roja del fondo de la cueva [9].** La última estrella de este mundo requiere que hayas salvado a **Wario, ya que en su forma de metal es el único que puede caminar por el fondo del agua.** Consigue la flor del bloque rojo **[10]** ¡y lánzate a por la última estrella!

4- Montaña Helada

AL CUARTO MUNDO no podrás ir sin abrigo, ya que esta todo nevado y hace un frío que pela. Así que, para empezar, nada mejor que **una bajadita por el tobogán del refugio.** Entra por la chimenea y disfruta de un descenso sin tropiezos. Si quieres conseguir una vida extra y llegar antes que nadie, la fila de monedas que da a la pared en realidad es una clara indicación a un atajo que te ahorrará trabajo.

La segunda estrella la tiene un pingüino que ha perdido a su pequeñín. **El pingüinito en cuestión está en la parte alta del refugio.** Aunque Yoshi no puede llevarlo, así que tendrás que entrar a este cuadro con otro personaje. Llévale el pingüino a su madre para obtener el premio. La tercera estrella la consigues en **una carrera en el mismo circuito de antes, pero esta vez no vale hacer trampas,** ¡te lo avisamos!

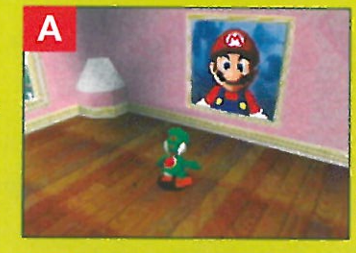
LAS 8 MONEDAS ROJAS sólo podrás obtenerlas con una habilidad especial de Yoshi que le permite comer fuego y escupirlo en una llamarada. Necesitarás hacerlo si quieres **liberar las monedas de los bloques de hielo.** Para conseguir la estrella número 5 puedes utilizar cualquier personaje. Lo que tienes que hacer es **hablar con la bola de nieve** que hay cerca del

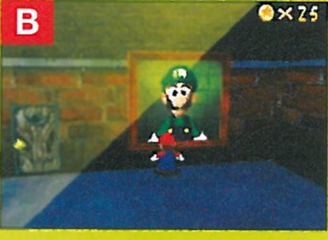
PROTAGONISTAS AL ÓLEO

Salvando a los salvadores

- Los cuadros. El cuadro de Mario [A] lo encontrarás tras la puerta marcada con 8 estrellas en la habitación de minijuegos de la princesa. El de Luigi está dentro del mundo nº5 [B], "La Mansión Encantada", aunque tendrás que conseguir antes la primera estrella para poder acceder al piso de arriba. Al cuadro de Wario llegarás desde la habitación del espejo [C], aunque sólo Luigi y su habilidad de traspasar cosas (como espejos, por ejemplo) te permitirán llegar hasta él.
- Cada cuadro esconde una minifase con 2 estrellas y la llave de la puerta que encierra a uno de nuestros héroes. Para conseguir la llave debes cargarte a un enemigo determinado.

A


B

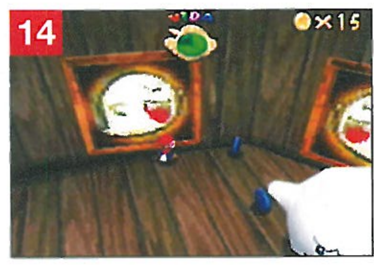

C













comienzo y **acompañarla en el descenso hasta la cabeza** del muñeco de nieve sin cabeza.

No dejes que la estrella número 6 te saque de tus casillas. Es más sencillo de lo que parece. **Utiiza el cañón de la parte inferior para alcanzar el abeto de la otra punta** [11] (no el de la isleta). Hecho esto habrás llegado a un pasillo estrecho con un par de plantas y una zona con una serie de **saltos complicados contra la pared que sólo Mario sabe realizar.**

EL INTERRUPTOR DE LA MONTAÑA es el secreto para conseguir la última estrella del mundo helado. **El interruptor está colocado en la isleta flotante junto al puente de cuerdas.** Llegar hasta él es muy fácil, sí, pero al pulsarlo activará la estrella bajo los pies del pingüino y **sólo el ataque devastador de Wario puede romper el hielo.**



BOWSER EN LAS TINIEBLAS

- *Tras conseguir 12 estrellas ya puedes acceder a tu primer enfrentamiento contra Bowser. Para llegar hasta la pantalla de "Bowser en las Tinieblas", acude a la puerta con la gran estrella del primer piso del castillo. Avanza hasta caer en la trampa del pasillo y enfréntate a una complicada zona llena de trampas de fuego y plataformas móviles por todas partes. Cuando llegues a Bowser, estarás sobre una plataforma rodeada de minas. Has de agarrar a Bowser por la cola y dar vueltas, tirándole exactamente cuando Mario mire hacia una de las minas. Cuando lo consigas, te dará la llave al piso de abajo. No olvides que consiguiendo las 8 monedas rojas obtendrás una estrella oculta del castillo. Utiliza a Mario para ello.*

TÁCTICA

- ***Usa la pantalla táctil:*** *Es la manera más sencilla de manejar a Mario mientras das vueltas.*
- ***Acercamiento:*** *No siempre se puede lanzar a Bowser contra una mina a la primera. Utiliza la paciencia para llevar a Bowser a las cercanías de alguna mina* [12], *así será más sencillo acertar.*

AL PISO INFERIOR

ANTES DE CONTINUAR deberías haber encontrado la manera de pulsar el gran interruptor rojo. ¿Que aún no sabes donde está? Pues fíjate en la recepción del castillo. **Una luz ilumina la alfombra circular** [13]. Colócate en el centro con Mario y **utiliza la vista subjetiva (X) para mirar directamente al foco de luz.** De esta forma accederás a **una pantalla aérea con el interruptor rojo en el centro.** Actívalo y todos los bloques rojos estarán a tu disposición.

5- Mansión Encantada

LA MANSIÓN ENCANTADA oculta otras 8 estrellas. Para la primera de la serie has de **encontrar 5 fantasmas en el piso de abajo.** Una vez derrotados, el gran Boo hará aparición. Véncele y sube al segundo piso para conseguir el premio.

La segunda estrella es similar. Accede al granero, baja el ascensor y llega al **tío vivo del Gran Boo.** Acaba con los 5 fantasmas y luego con su jefe [14] para recoger la segunda estrella.

LOS LIBROS DEL PISO DE ARRIBA guardan un gran secreto. Pulsando los tres, **la estantería dejará paso a una puerta tras la que encontrarás la tercera estrella.** Fácil, ¿verdad? Pues si la anterior no te resultó fácil, la de las monedas rojas te parecerá un infierno. La forma más sencilla es entrando **con Mario, usando su forma de globo para conseguir la moneda de lo alto.** Las demás son fáciles. Quizá te dé problemas una moneda que está bajo un ataúd. Por si acaso te ponemos el mapa [15], aunque, ten en cuenta que las estrellas están en ambos pisos.

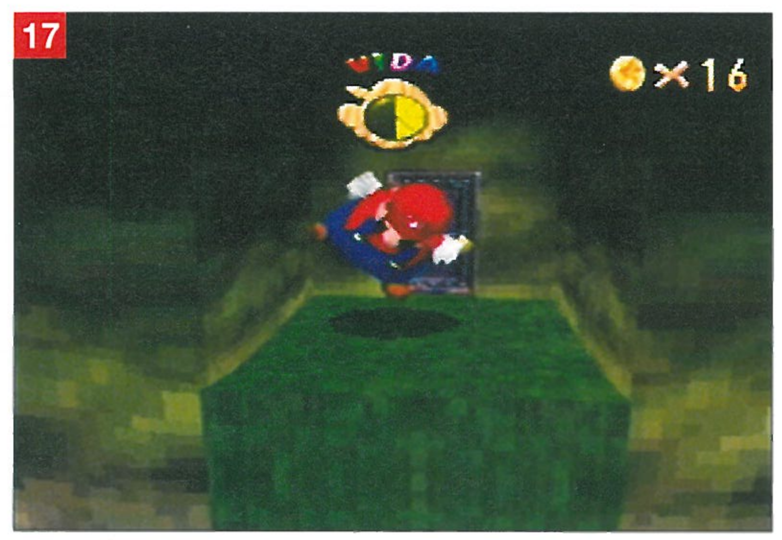
PARA LLEGAR AL BALCÓN de Boo tendrás que manejar a Mario y entrar por la puerta de la derecha del piso de arriba. Desde allí puedes usar la flor o el salto de pared. **Tras la puerta encontrarás el cuadro de Luigi y la puerta al balcón.** Recuerda este camino, porque también se usa para la siguiente estrella, aunque esta vez tendrás que llegar allí **con Luigi, para que pueda atravesar el cuadro de Boo y vencer al Gran Ojo.** ¿Que cómo se le vence? Gira a su alrededor para marearle, cuando des un par de vueltas, le vencerás. Esta táctica se emplea contra muchos enemigos más, como los muñecos de nieve, por ejemplo. La última estrella de este mundo, en el cobertizo, sólo la podrás conseguir con la fuerza de Wario. Eso sí, **una vez destrozado el bloque de ladrillos marrones,** más te vale coger otro personaje mediante alguna gorra, porque **Wario no es suficientemente rápido para llegar a tiempo de coger la estrella.** ¡Suerte!

6- Cueva del Laberinto

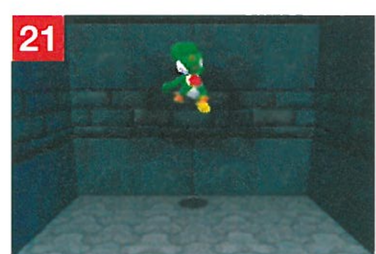
UN LABERINTO se abre ante tus ojos. Acabas de entrar en **uno de los mundos más complicados y liosos del castillo.** Suerte que nosotros te guiamos por los pasillos de esta intrincada zona. Para empezar, toma el pasillo de la izquierda y salta sobre el abismo. Luego cruza la habitación de las rocas gigantes y entra por la puerta. Verás **un ascensor que te lleva hasta una cueva secreta** (apréndete bien el camino, que pronto tendrás que volver a por más estrellas). En esta cueva habita **un enorme dinosaurio sobre el que tendrás que saltar para coger la gorra de su cabeza** y así convertirte en Wario y conseguir la primera estrella. ¿Cómo? Pues **pegando el Gran Patadón a la roca** del centro.

HAY QUE VOLVER AL LAGO con la gorra de Wario para **convertirse en Metal-Wario y pulsar un interruptor rojo semioculto en el agua** [16]. Esto nos abrirá las puertas a la estrella número tres, pero es aconsejable deshacerse de la gorra para realizar los saltos siguientes con el ágil Yoshi, mejor que intentarlo con el torpe Wario.

EL LABERINTO VENENOSO se las trae. Hay quien dice que la mejor forma para alcanzar la salida es con Metal Wario, ya que el veneno no le afecta, pero hay una manera que nos gusta mucho más. Consiste en **entrar al laberinto con Mario** por la puerta de

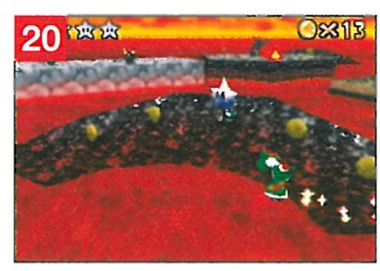












la derecha. **Rompe el primer bloque rojo para obtener una seta que te hará gigante.** Camina hacia delante, hasta el área de los murciélagos. Allí hay otro bloque rojo que te convertirá en globo inmediatamente. **Convertido en globo, llegar hasta la puerta es un juego de niños [17].** ¡Ah!, para romper el globo puedes utilizar el botón R, y así caer exactamente donde se encuentra tu sombra. Un movimiento muy útil, ¿verdad? Pues esperamos que te haya gustado, porque para la siguiente has de hacer lo mismo... Pero esta vez llegando hasta la salida de la izquierda, donde **encontrarás una reja de la que te puedes colgar** para llegar hasta la quinta estrella.

EN LA BOLAS DE PIEDRA, como el título indica, encontrarás la sexta estrella. Para ello ve con Wario hasta la habitación donde caen rocas sin parar. **Rompe el bloque de ladrillos para conseguir una seta [18] y ponte a destrozar rocas** hasta que la estrella salga de una de ellas.

Para conseguir la última estrella de este laberíntico mundo, **necesitaremos una combinación Mario-Wario.** Acude a la zona de las monedas rojas y, con Wario, rompe el bloque de ladrillo oscuro bajo el que hay un interruptor estrella. Hora de convertirse en Mario para pulsar el interruptor, llegar hasta el hueco, hacer un par de saltos de pared y... ¡hop! ¡La última estrella está en tu poder! La Tierra del Fuego te espera.

7- Tierra del Fuego

UNA ZONA VOLCÁNICA será la siguiente donde continuar nuestra búsqueda de estrellas. La primera consiste en "lavar" a Bronco, que no es otra cosa que **llegar hasta el primer jefe y arrojarle a la lava [19].**

La estrella número 2 la obtendremos tras **un enfrentamiento contra tres minibroncos.** Mucho más sencillo es conseguir las 8 monedas rojas, ya que están todas concentradas en este puzzle de nuestro archienemigo Bowser. Con las tres primeras estrellas en la mano, nos dirigimos hacia la parte del fondo según entramos. Allí encontraremos **un tronco que gira según nuestra posición.** Hay que caminar hacia la dirección contraria a la que queremos que nos lleve el tronco.

EL INTERIOR DEL VOLCÁN esconde las dos siguientes estrellas. Una se consigue **escalando por las plataformas laterales,** la otra **subiendo por los pilares del centro.** Si has llegado hasta aquí tú solito no debería haber problema. La última estrella quizá si que te cueste varios intentos. **El truco está en usar a Wario para romper el bloque de piedra oscuro** que ves nada más entrar. Dentro encontrarás **un caparazón koopa que puedes utilizar para navegar tranquilamente por la lava** y coger las 5 estrellas plateadas **[20].**

8- Arenas Ardientes

LO PRIMERO, EL CUADRO. ¿Por dónde se entra a este mundo? Tranquilo, para entrar a este mundo no hay ningún cuadro, tu juego está perfectamente. **Para entrar al desierto particular del castillo de la princesa, es necesario atravesar esta pared [21]** en el acceso a la misión siete. A partir de aquí es todo coser y cantar, sobre todo si has aprendido ya a **volar con Mario, ya que muchas estrellas de este mundo requerirán mucha pericia con su gorro alado.**

No obstante, la primera estrella se puede hacer caminando. **Sube al primer monolito simplemente caminando por él** (sí, te prometemos que se puede) y arrebátale la estrella al pajarraco. Irá a parar a la otra punta de la pantalla, justo ante la entrada a la pirámide. La segunda estrella está en lo alto de la susodicha pirámide, por lo que tienes dos opciones, **coger con Mario la pluma del bloque rojo** sobre la plataforma frente al comienzo (se puede llegar con un triple salto), o **ir con Luigi y usar su salto giratorio** (R+B mantenido) para saltar de plataforma en plataforma sin resbalar.

EL SECRETO DE LA PIRÁMIDE reside en lo alto. Sólo tienes que sortear todos los obstáculos bordeando la pirámide hasta llegar a lo alto, donde te espera la estrella de poder.

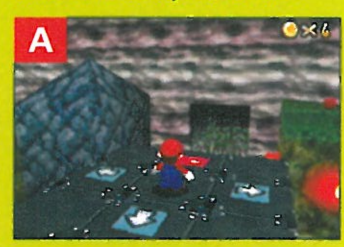
La siguiente se llama "Corona los cuatro pilares", y como ya te adelantamos, **tendrás que volar con Mario para conseguirlo.** Ya sabes que puedes pulsar R para caer exáctamente donde se encuentra tu sombra. El Interruptor entre cajones sólo podrás descubrirlo si Wario rompe este bloque de piedra **[22].** Luego más te vale darte una carrerita hasta el lago que está pasado el laberinto de los bloques. Si no te gusta saltar para ir más rápido, recuerda que **los bloques tienen un hueco gracias al cual puedes evitar ser aplastado.** ¡Ni Indiana Jones hace estas maniobras con tanta facilidad!

EL LABERINTO DE LA PIRÁMIDE oculta 5 estrellas plateadas y sumando su poder obtendremos la penúltima estrella de este caluroso mundo. Para conseguirlas, **repite el camino de la estrella 3 para llegar a lo alto.** Ahora, con mucho cuidado, ve dejándote caer sobre las plataformas

PASO A PASO

LABERINTO ROJO

Es más sencillo de lo que parece, pero será necesario saber controlar bien el salto en la pared de Mario.



Lo primero es llegar hasta la zona con las monedas rojas tomando el camino de la derecha. Una vez allí tendrás que encontrar una plataforma que obedece a la flecha que pulsemos [A] y coger las tres primeras monedas de los bloques de ladrillo. Para romperlos, usa el puño simple (A) y así no te caerás.



Para conseguir las siguientes cinco monedas es necesario bajar hasta el nivel del suelo. Realiza un par de saltos de pared con Mario para llegar hasta una plataforma con un mástil que debes trepar [B]. Habrás llegado a esta plataforma a cuadros verdes y blancos [C]. Cuando subas en esta plataforma, se pondrá a andar sóla y obtendremos la cuarta moneda de un bloque de ladrillos, la quinta sin movernos del sitio y otra más con un pequeño salto. Las dos últimas monedas están en una plataforma grande, donde termina nuestro viaje guiado.



El mapa de las monedas

Con la fantástica descripción no debería hacerte ninguna falta, pero aquí lo tienes [D], por si te despistas. Recuerda que el mapa no señala la altura a la que se encuentra, sólo la posición en refrencia al suelo.

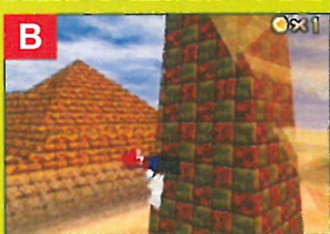


MINI JEFE

CORONA LOS CUATRO PILARES

Una de las estrellas del mundo desértico la guarda un terrible jefe. Pero antes de arrebatársela, tendrás que abrir las puertas a su guarida.





Sólo Mario podrá desentramar el secreto de la pirámide. Lo primero es subir al porche de piedra y hacerse con la pluma [A]. Lo siguiente es emprender el vuelo y llegar a lo alto de los 4 pilares [B]. Para ello vuela a la altura del tope y, cuando recojas la moneda, es el momento de hacer un ataque demoledor (R).

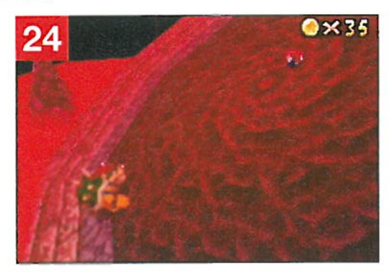


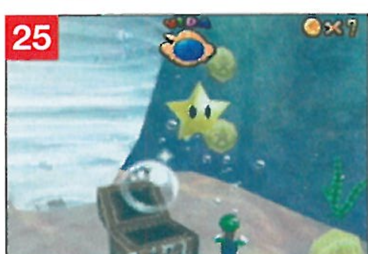
Cuando explote el pico de la pirámide [C], dirígite allí volando y entra por la recién abierta brecha hasta caer a un ascensor. Tras descender y romper el bloque de ladrillos [D] encontrarás al jefe.



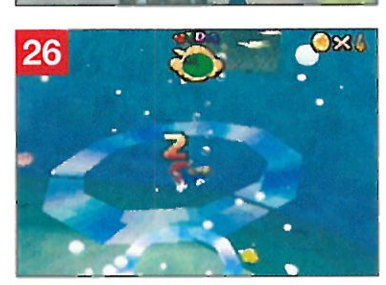
Son dos manos con un ojo en el centro. Ataca a la mano que no te esté atacando [E]. Golpea tres veces a cada una y habrás conseguido la cuarta estrella.















para conseguir 2 estrellas plateadas. Las siguientes están en **un camino de arena que te lleva directamente a la posición de la deseada estrella dorada.** La última estrella del desierto la conseguiras reuniendo las 8 monedas rojas. La primera está en uno de los bloques de ladrillo, en el porche con los Woompas. Te toca volar con Mario de nuevo para conseguir las 4 que están en el cielo, entre los pilares. Con las alas puestas, puedes conseguir otra más de una esquina a la espalda de donde comenzamos. Otra moneda está en laberinto de los bloques [23] y pasado el laberinto, hay **un oasis con la octava moneda roja.** Si te has liado, tienes el mapa en la página anterior.

! Segunda lucha contra Bowser

BOWSER EN LA LAVA

- *Con 30 estrellas ya puedes abrir la puerta doble del sótano. Sin embargo, antes de poder enfrentarte a la difícil tarea de vencer a Bowser por segunda vez, tendrás que hacer una breve visita al mundo 9. Tras recoger la primera estrella, el muro acuático retrocederá dejando paso a un hueco en el suelo que nos lleva a "Bowser en la Lava". Es una pantalla difícil, pero más aún lo es si quieres conseguir las monedas rojas y la estrella del interruptor estrella. Estas 2 se sumarían a la cuenta de estrellas ocultas del castillo. Pero ahora lo importante es rescatar a la princesa, así que avanza por las plataformas sin caer a la lava (ya, ya; es más fácil decirlo que hacerlo). Con paciencia llegarás a Bowser.*

TÁCTICA

- ***Usa la pantalla táctil:** de nuevo, es la forma más sencilla de lanzar a Bowser en la dirección correcta.*
- ***La inclinación puede matar:** Esta vez Bowser se pone serio. Si caes de la plataforma morirás abrasado, y Bowser lo sabe, por eso intentará tirarte inclinando la plataforma entera, el bruto [24]. Simplemente corre en la dirección contraria para evitar resbalar.*

AL PISO SUPERIOR

NO SE DA POR VENCIDO. Ya le has vencido en dos ocasiones, pero **Bowser huye al tercer piso dejando caer la llave.** Esta vez necesitas 30 estrellas para abrir los siguientes desafíos. ¿Que te parecen muchas? No te preocupes, nosotros te ayudamos a encontrarlas todas.

9- Gran Muelle

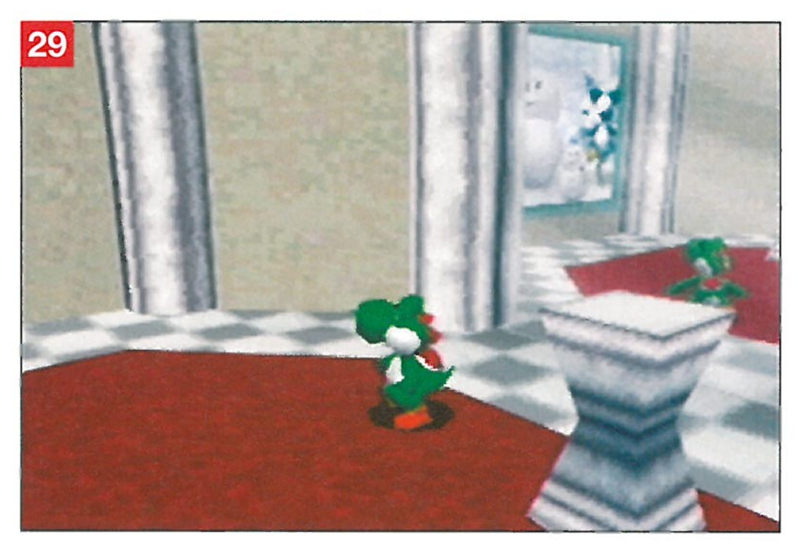
SOBRE EL SUBMARINO, como bien dice el enunciado de la misión, se encuentra la primera estrella. Para llegar al submarino tendrás que bucear y llegar hasta la segunda cueva. **Para trepar al submarino el mejor es Luigi, que te lo pone bien fácil con su útil salto de espaldas** (R+B).

La segunda estrella saldrá del cofre del centro de la primera cueva [25], pero primero tienes que averiguar la combinación, cosa sencilla ya que sólo son 3 cofres. Prueba a pulsar **primero el más alejado, luego el que está cerca y por último el del centro.**

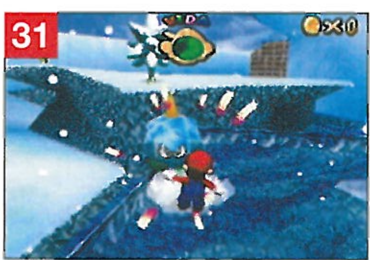
LA TERCERA ESTRELLA es ya un clásico en los mundos del castillo. La de las monedas rojas. Es muy fácil, ya que sólo **tienes que saltar de polea en polea, y si no se te da bien, tienes una flor en la misma cueva** para usar la habilidad de Mario y alcanzar todas las monedas así como la estrella. Para la cuarta sólo tienes que **atravesar los aros azules que salen del centro de la cueva** del submarino [26]. Cuando hayas atravesado 5 seguidos, la estrella dorada se pondrá en medio de la fuerte corriente de la segunda cueva. Busca la gorra amarilla y seguidamente un interruptor rojo que te convierta en Metal-Wario. Ahora ya puedes lanzarte a las profundidades a por la estrella [27].

ENTRA CON WARIO para conseguir la quinta estrella de este mundo. Lo primero que tienes que conseguir es **encontrar un interruptor estrella** que descubra nuestro objetivo. Una patada de Wario al bloque de ladrillos revelará el interruptor. Acto seguido necesitas un caparazón. Está en el bloque amarillo, súbete antes del pulsar el interruptor. **Una vez en el caparazón no tendrás problemas para pulsarlo [28] y llegar a la estrella** en el poco tiempo del que dispones. Para la siguiente estrella necesitarás la habilidad de invisibilidad de Luigi. Sólo con "el otro, el que no es Mario" podrás **coger la flor y entrar en la jaula submarina.** Una estrella casi regalada.

Tan fácil como "Tras la estela de la Manta" en la que sólo tienes que **seguir a la manta-raya de la primera cueva hasta cruzar cinco aros seguidos.** Conseguido esto, la última estrella de este sencillo nivel se colocará justo encima del remolino. ¡Ten cuidado de no ser absorbido por error!













10- País de Nieve

PARA LLEGAR AQUÍ lo primero que tienes que hacer es **abrir la puerta al segundo piso con la llave arrebatada a Bowser** y subir por la escalera de caracol. Llegarás a una habitación circular. Entra por la puerta de la derecha y **llegarás a una sala con un enorme espejo.** Tienes que encontrar, en el espejo, un cuadro que no aparece en el castillo [29]. Coge la bufanda y prepárate para un mundo que te va a dejar helado.

LA PRIMERA ESTRELLA está **sobre la cabeza del muñeco de nieve gigante** que domina el escenario. Subir hasta la cabeza es más o menos sencillo, ya que lo más complicado que encontrarás es una plataforma con montículos de nieve que, como te descuides, te mandan al agua. Y una vez arriba del todo, **como te pongas delante de la cara del muñeco, te mandará de un soplido abajo del todo.** Para evitar que eso suceda, aprovecha el viaje del pingüino [30], pero tampoco te confíes, que el muy pájaro no hace el viaje del tirón.

TRAS ESTE VIAJE a la azotea del muñeco, lo siguiente es **un duelo contra un bully** [31]. **Arrójale al hielo y consigue tu estrella.**

Atención al siguiente dato: para la misión denominada "La obra de hielo del gran Yoshi" tendrás que entrar al cuadro cooon... ¡Yoshi! (¡qué "peazo sorpresón", ¿no?!) Busca la flor, necesaria para que pueda escupir fuego, y acude a la zona donde está marcada la estrella. **Allí encontrarás un montón de bloques de hielo. En uno de ellos está encerrada la tercera estrella** [32]. ¡Libérala y ya es tuya!

Para hacerte con la estrella que se encuentra "Más allá del Lago Helado" tendrás que ir al principio de la zona de los montículos de hielo y **saltar sobre uno de los enemigos con pétalos para que nos catapulte hasta detrás del muro** [33]. En uno de los dos bloques está la estrella. ¿A qué esperas para hacerte con ella?

Para conseguir la siguiente estrella tendrás que recopilar 5 de las otras, las plateadas. La más complicada está **bajo el ring en el que tuvo lugar el duelo con el bully. Necesitas surfear en un caparazón de koopa,** que encontrarás justo donde estaba la anterior estrella.

UN IGLÚ FRENTE AL MUÑECO de nieve **oculta las estrellas seis y siete.** Para llegar hasta dicho iglú, lo más sencillo es **utilizar el búho como medio de transporte.** Fíjate en la imagen [34], con un poco de puntería lograrás caer exactamente al lado del iglú. Para la estrella seis tendrás que llegar hasta allí **con Luigi y hacer uso de su fantástica habilidad para atravesar verjas como si nada.**

Para la estrella siete el objetivo es recuperar las 8 monedas rojas. Esto lo puedes hacer **con cualquier personaje y la verdad es que es bastante fácil** si has llegado hasta aquí tú solo.

11- Ciudad Esponja

LA PECULIARIDAD de este mundo es que, dependiendo de la altura a la que atravesemos el cuadro, estará más o menos inundado. Así que toma nota porque, algunas veces, **necesitaremos que esté seco para romper algún bloque** o pulsar algún interruptor, y otras, **que esté inundado para poder llegar a ciertas alturas.**

LA FLOR DE PODER

Una planta con muchas cualidades

Yoshi, el dragón

- Yoshi no es vegetariano, aunque lo parezca. Por eso, al comer una flor le entra una terrible indigestión y se pone a escupir fuego como loco.
- El fuego vence al hielo. Seguro que ya lo sabías, pero cuando Yoshi escupe fuego derrite el hielo mejor que nadie [A], por no hablar de los enemigos.



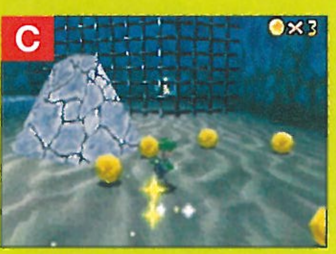
Mario, el hinchable

- A Mario la verdura le llena mucho. Tanto que, al comerse una flor, Mario se hincha casi hasta reventar [B]. En este estado, Mario puede alcanzar alturas mucho mayores que saltando. Además, si quiere salir de este estado tan molesto sólo tienes que pulsar R y Mario caerá con fuerza al suelo.



El invisible Luigi

- A Luigi la verdura le hace sentirse bien. Tan bien que se encuentra como ligero... ¡Vamos que sí! Tan ligero que se hace invisible y puede atravesar paredes y rejas. Infinitamente útil para alcanzar esas estrellas que Bowser ha encerrado con tan mala leche [C].



Metal-Wario, imparable

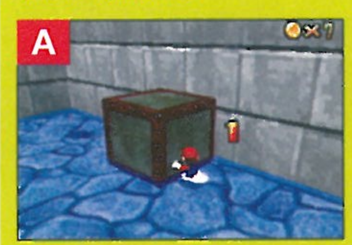
- Wario de la verdura sólo digiere el hierro. Por eso, al tomarse la flor, se vuelve metálico [D]. En este estado Wario es totalmente inmune al daño físico y no puede nadar ni ser arrastrado por el viento. Lo que sí puede es andar por el fondo del agua, cosa muy útil para alcanzar algunos interruptores sumergidos.



ESTRELLA 11-3

LOS 5 NÚMEROS SECRETOS

Para conseguir la estrella 3 del mundo 11 tendrás que activar 5 acontecimientos concretos de esta zona tan cambiante.


A


B

Lo más importante es que entres por el cuadro con inundación cero. Así podrás empujar sin problemas el cubo de metal [A] y luego subirte a él para romper el bloque de las monedas [B]. Estos son los dos primeros secretos.


C

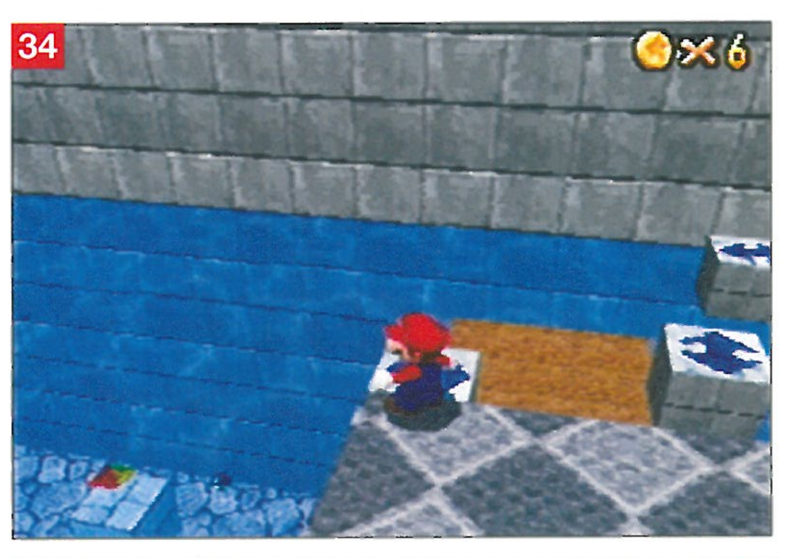
El tercer secreto se descubre al empujar contra la pared este cubo de metal [C]. Utiliza los enemigos que hacen palanca para subir hasta donde están los ultimos secretos.


D

El cuarto es otro bloque amarillo con una exclamación y... con monedas, [D] al que puedes subir con un salto simple.
Y el último de los secretos es otro bloque amarillo. Lo encontrarás en lo más alto del ascensor [E] que debes utilizar para hacerte con la estrella número cuatro.


E


35


34


36


37




38


39

PARA LA PRIMERA ESTRELLA necesitamos que esté a un nivel medio, lo justo **para llegar sin dificultad hasta estas plataformas con flechas azules** [34]. Utilizando cada plataforma para llegar hasta la siguiente, podrás alcanzar el bloque con la exclamación, en el que encontrarás la primera estrella de este desconcertante mundo.
La segunda está arriba del todo, por tanto, cuanta más agua haya en el mundo, más viaje ahorrarás. Desde la zona del enorme Bob-omb azul con ganas de arrojarte al vacío, **sale una estrecha tabla** [35] **que te lleva directo a la estrella número 2.**

¡A POR EL ASCENSOR! Nos saltamos la tercera estrella, que explicamos más detalladamente en el cuadro de la izquierda, y nos vamos directamente a por **una de las estrellas más complicadas de todo el castillo.** Primero, asegúrate de que entras en el cuadro con el **nivel de agua mínimo.** Tendrás que subir **con Mario hasta una reja en lo alto.** Una vez arriba, verás una plataforma de madera que sobresale. Salta y aplasta la parte izquierda de la plataforma [36], **verás que comienza a bajar. Date prisa en llegar antes que ella hasta el suelo.** Introdúcete por el hueco de la reja y disponte a realizar un salto de pared sobre la parte derecha para subir a la plaaforma cuando termine de bajar. Si consigues subir, relájate y espera a que la plataforma llegue a su destino, donde te espera la ansiada estrella dorada.

"EL BRILLO DE LA CIUDAD" hace referencia a las 8 monedas rojas. Pero no te vuelvas loco, porque en la parte principal no hay ni una. Tendrás que **subir hasta la parte más alta con Luigi,** coger una flor de poder para volverte invisible y saltar todo lo lejos que puedas **hacia la esquina que está encerrada por una reja. Así llegarás a la mini ciudad oculta** en la que están las ocho monedas rojas. Aquí tendrás que poner en práctica el complicado salto libre, así como el equilibrio en plataformas estrechas. Ten en cuenta que **la mayoría de las monedas están dentro de los bloques de ladrillos.**

REPITE LO ANTERIOR para llegar de nuevo a **la ciudad oculta.** Pero esta vez tienes que encontrar la flor para hacerte invisible y **llegar hasta la estrella en un tiempo récord.** Menos mal que siendo invisible no sólo puedes atravesar rejas, sino también paredes finas como las de la ciudad.

LA ÚLTIMA ESTRELLA ESTÁ rota en pedazos. Para recomponerla recolecta las cinco plateadas. Nada más fácil, sobre todo si haces buen uso de **la forma de globo de Mario. Entra con el nivel de agua al máximo** y lánzate hacia la rampa curvada. Bajo ella está la primera estrella. Justo debajo tienes **un interruptor de colores que hará que el nivel del agua baje al mínimo.** Púlsalo y llega hasta los bloques de ladrillos que guardan la segunda estrella. La tercera plateada requiere que subas un poco el nivel del agua. Con el interruptor en lo alto de los bloques de piedra blancos bastará. Acude ahora a la plataforma de madera y pulsa el interruptor rojo para que aparezcan unas plataformas que conducen a la tercera estrella plateada. Vuelve a **subir el nivel del agua con el inerruptor** que tienes junto a ti, salta hacia las plataformas flotantes de madera y continúa hasta la cuarta estrella. Para la última, **lo mejor es ir flotando en forma de globo** [37]. Igual que para llegar hasta donde aparece la estrella dorada tras todo este trabajo.

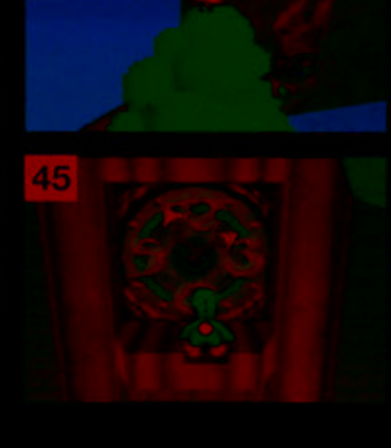
12- Montaña Escarpada

ESTA MONTAÑA tiene el salto más complicado de todo el juego, y es un salto que tendrás que realizar varias veces para coger unas cuantas estrellas. Para la primera estrella, sin ir mas lejos, tendrás que subir arriba del todo. Sólo tienes que avanzar en el sentido contrario de las agujas del reloj hasta los salientes con monedas rojas. Escala los salientes hasta llegar a la parte superior y **continúa escalando hasta llegar al nombrado salto.** Lo diferenciarás porque parece imposible llegar y porque está justo frente a la cascada. **El truco para llegar está con dar un salto doble con la buena suerte de llegar a agarrarse.** También puedes usar a Luigi para dar un salto de espalda, aunque tampoco así te resultará fácil.

EL MONO DE LA CIMA tiene nuestra segunda estrella. Pero no el mono de la mitad, sino el que está arriba del todo. Así que, ya sabes, entrena el infernal salto de la cascada, porque aún necesitarás realizarlo más veces. **Para que el mono de la cima te dé la estrella tienes que capturarle y luego soltarle.** El mono sacará la estrella de la jaula y te la entregará [38].

LAS MONEDAS ROJAS de este mundo están divididas en dos zonas. Las cuatro primeras están en **unos champiñones rojos gigantes** [39] **con lunares blancos.** Las otras cuatro están en una pared con muchos salientes. La verdad es que coger las monedas rojas es más fácil que encontrar la entrada al "Tobogán Misterioso". Para encontrarla tienes que fijarte en **una flecha compuesta por**







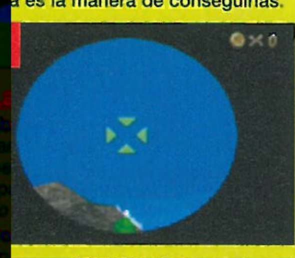


[redacted]

TRELLA 12-6

GUARIDA
FLORUGA

ga tiene en su poder 3 estrellas,
a es la manera de conseguirlas.





s monedas Rojas de Floruga

rir el cañón es muy útil para
hasta la guarida de Floruga.
s disparar como en la imagen
ara llegar hasta un estrecho
que conduce a un pasadizo.
nseguir las 8 monedas rojas es
más sencillo que hayas visto.
na serie de plataformas, cada
on una moneda. Ten cuidado de
er al vacío y punto.

ale a Floruga una lección

rir la guarida: Entra por el
o de la izquierda y llega arriba
do para hacer un ataque
ledor y así romper el bloque
usca una tubería verde para
te pequeño y así cabrás por el
abierto hueco.



nce a Floruga: Salta tres veces
su cabeza para terminar de
ver la cordura a la oruga
te [C]. En agradecimiento, te
rá una estrella de poder.

terruptor en la Isla

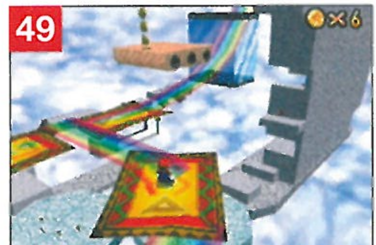
elve a la parte baja de la
da: repite el proceso de la
la 5 con la gorra de Mario.
ga hasta la zona del interruptor
rma de estrella y púlsalo al
o tiempo que te conviertes en
[D]. Ya solo falta avanzar hasta
guir la estrella.















avanzando un poco hacia la pared, hasta la jaula en la que se encuentra la estrella dorada. Sencillo, ¿verdad?

SUBE POR EL MECANISMO hasta **este interruptor amarillo [46]**. Asegurate antes de que el mecanismo tiene poca velocidad, porque **te espera una carrera loca en el sentido contrario de las agujas del reloj,** hasta la estrella de poder número 2.

EN "UNA MANILLA POR FAVOR" es indispensable que entres al reloj con una **velocidad moderada.** Lo necesitarás para que la primera manilla giratoria te lleve hasta la tercera estrella. Cualquier personaje puede llegar hasta esta estrella con éxito, pero **el salto de espaldas de Luigi viene muy bien** en todos los saltos de este mundo.

CON EL MECANISMO EN MOVIMIENTO podrás acceder a la estrella número 4. La única dificultad consiste en llegar hasta lo alto, donde **una manecilla nos llevará hasta una roca picuda que sube y baja con fuerza.** Sólo tienes que subir sobre el "amigo rocoso" para que te acerque.

"LAS BARRAS Y BARRERAS DEL TIEMPO" es una estrella complicada. La mejor forma de llegar es **con Luigi, hasta llegar a lo alto,** al mismo nivel que la gorra amarilla. Coge dicha gorra para convertirte en Wario y observa a tu alrededor **una jaula perfectamente taponada por un bloque de ladrillos oscuros [47]**. Destroza el bloque con un pisotón (B+R) y accede al interior de la jaula, donde la estrella número 5 te espera.

LAS DOS ÚLTIMAS ESTRELLAS son las de las monedas rojas y las estrellas plateadas. **Para la de las monedas rojas necesitas entrar con el mecanismo completamente parado.** Una vez parado el tiempo, las plataformas giratorias no son un problema para hacerse con las ocho monedas rojas.

La última estrella es tan sencilla que la cogeras sin darte cuenta, ya que **las cinco estrellas plateadas van cayendo hacia tu posición [48]**. No tienes más que moverte un poco y esperar en la plataforma desde donde empiezas, hasta que caigan las cinco estrellas. No puede ser más sencillo.

15- Camino del Arco Iris

PARA ENTRAR a este colorido mundo tienes que **buscar en la misma zona de acceso del reloj, un hueco en la pared de la derecha** (el hueco de la pared de la izquierda lleva a una zona "secreta"). Una vez dentro, prepárate porque comienza la más complicada de las aventuras que puedas imaginar.

LA AVENTURA DEL ARCOIRIS comienza con un bello viaje hasta el barco volador. **Monta en la alfombra mágica** y evita el mecanismo de fuego hasta llegar a cuatro plataformas circulares giratorias. Has de saltar desde la plataforma de la derecha hasta llegar a la segunda alfombra mágica. Tras un par de obstáculos llegaras a una bifurcación. **Has de tomar la alfombra de la izquierda [49] para ir al barco.** Hay un par de saltos dificilillos en unas plataformas que caen, pero confiamos en que, tras un par de intentos, las tengas dominadas. Ya en el barco, debes buscar una gorra amarilla y, **convertido en Wario, usar la flor, ya que sólo Metal-Wario puede avanzar con semejante ventolera.**

PARA LLEGAR AL CASÓN CELESTIAL sigue al dedillo la explicación de la estrella anterior, pero cuando llegues a la bifurcación **escoge la alfombra mágica de la derecha [49]**. Si has llegado con Mario, en cuanto entres en el caserón puedes **saltar de la alfombra y convertirte en globo para llegar hasta lo alto.** También puedes seguir sobre la alfombra, evitando todos los obstáculos a tu paso, si has llegado con alguno de los otros personajes.

EL LABERINTO VERTICAL contiene las ocho monedas rojas de este mundo. Para llegar a él, sólo tienes que **continuar recto en cuanto llegues a las cuatro plataformas giratorias.** Allí están todas las monedas, y también el Bob-omb rojo que activa el cañón. Aunque debes tener en cuenta que sólo Mario puede llegar hasta él con su en todo mundo conocido salto de pared.

DESPUÉS DEL VAIVÉN está la cuarta estrella de este complicado mundo celestial. Para llegar hasta los balancines, **toma el camino de la izquierda en las plataformas giratorias.** Haz como los Skywalker y utiliza la fuerza, pero la de la Gravedad, para colocar las plataformas a tu gusto. Y, sobre todo, ten mucho cuidado con esos bloques que descienden en cuanto los tocas. Por cierto, **esta rampa con 3 salientes [50]** tampoco te lo pondrá fácil para llegar hasta la estrella de poder.

PARA ESTRELLAS DIFÍCILES la que viene a continuación: "El secreto de las pirámides". Lo primero de todo es llegar hasta las dichosas pirámides. El camino a tomar es el mismo que en la anterior estrella, pero esta vez **pasa de largo la rampa de los salientes [50] y continúa por una serie de plataformas aún más escabrosas.** Si consigues llegar hasta el interruptor rojo, aún te queda lo más difícil. Pulsa el interruptor y prepárate para sufrir las inclemencias del tiempo. En apenas unos míseros segundos **tienes que llegar a una plataforma justo sobre tu cabeza, sin resbalar.** Si el contador llega a cero las pirámides volverán a su posición normal y tendrás un 50% de posibilidades de tener que repetir todo de nuevo... o no.

HAY QUE VOLVER AL BARCO para conseguir la séptima estrella. Pero no sin antes haber abierto el cañón. **Tienes que llegar a la popa del barco volador para lanzarte a una plataforma con un mástil en medio [51]**. Pero aquí no termina todo, ya que el enemigo gigante de la plataforma intentará arrojarte fuera.

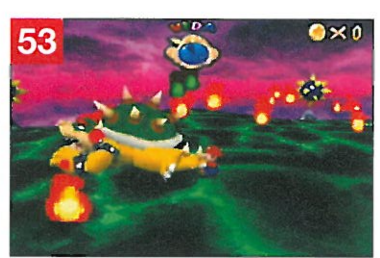
LA ÚLTIMA ESTRELLA del reino arcoiris **nos lleva de nuevo al caserón. Necesitarás ir con Mario.** Localiza el interruptor a las afueras del edificio y corre rápido al interior para hacerte con una flor que convierta a Mario en un globo volador. **Dale velocidad al globo para salir por la parte superior, donde la última estrella espera ser recogida.** Bueno, la verdad es que es de las pocas que no espera, y como no te des la prisa suficiente, desaparecerá.

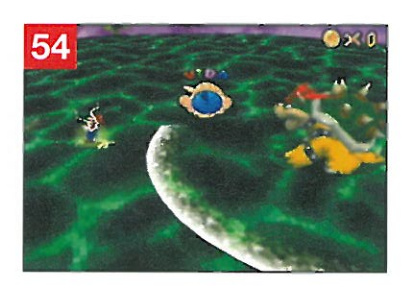
! Tercera lucha contra Bowser

BOWSER EN EL CIELO

- *Cuando hayas reunido 80 estrellas podrás acceder al enfrentamiento final contra Bowser. Pero no sin antes sufrir las inclemencias de una zona aérea llena de "bromas"*


52


53


54

y lugares por los que caerse. Pon especial atención a las plataformas giratorias y a las trampas de fuego que te sorprenderán en los giros en vertical. Tampoco te olvides de recoger las estrellas ocultas de esta zona, ya que sólo podrás completar el juego si consigues las 150 estrellas (sí, en serio).
- *Al final de la pantalla, te toparás con un fuerte viento en contra* **[52]** *que te indica que Bowser está cerca. ¡Ya queda menos para rescatar a la princesa Toad!*

TÁCTICA

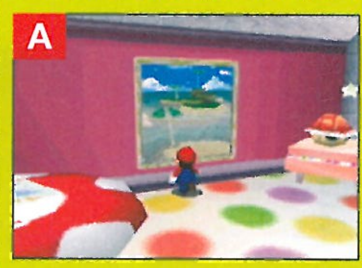
- ***El último enfrentamiento contra Bowser** es prácticamente idéntico a los dos anteriores, pero con alguna que otra salvedad.*
- ***Bowser lanza grandes cantidades de fuego*** **[53]** *que tendrás que esquivar si quieres salir vivo. Si esperas a que las llamas se extingan, puedes recoger las monedas que salen para recuperar vida.*
- ***Bowser realiza ataques que electrocutan** a nuestro protagonista* **[54]**. *Salta para evitar que la estela te toque.*
- ***Esta vez hay que lanzar a Bowser sobre las minas 3 veces** en lugar de una. Cuando lo hayas hecho... ¡habrás salvado a la princesa y restaurado la energía del castillo! Pero... ¿Es este el fin?*

ATANDO CABOS. Si realmente quieres fardar de haberte pasado el «Super Mario 64 DS», **necesitarás haber encontrado las 150 estrellas y todos los conejos de cada personaje.** ¿A qué esperas? Porque, además, habiéndolo cogido todo, tmabién tendrás... ¡TODOS LOS MINIJUEGOS!

ESTRELLAS OCULTAS DEL CASTILLO

Las 30 estrellas oculas (parte I)

- Estrella 1 - Islas Sunshine: Un cuadro en la habitación de juegos de la princesa guarda la primera estrella secreta [A]. Recoge las 5 estrellas plateadas para conseguirla.


A

- Estrellas 2 y 3 - El tobogán de la princesa: Puedes entrar en la vidriera [B] justo donde la habitación de selección de personaje. Completa el tobogán para conseguir una estrella oculta. Hazlo en menos de 20 segundos para conseguir otra más.


B

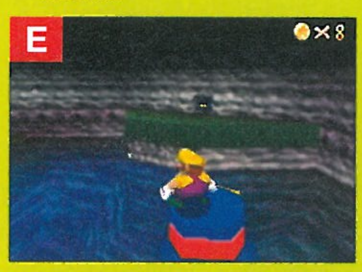
- Estrella 4 - El acuario secreto: Se entra a través de un hueco de la antesala de "La Bahía del Capitán", y si logras las ocho monedas rojas sin ahogarte, se te premiará con una estrella dorada y una botella de oxígeno.
- Estrella 5 - El patio de los Boos: Recoge las monedas rojas de todos los Boos para obtener otra estrella.
- Estrella 6 y 7 - El Gran Goomba: El cuadro de Mario oculta otras dos estrellas, aunque tendrás que explorar esta zona como Mario, y nadie más que él, para lograrlas.
- Estrella 8 y 9 - La Batalla del Gran Boo: Dentro del cuadro de Luigi, que a su vez está dentro de "La Mansión Encantada", hay otras dos estrellas secretas. Aunque será necesaria la presencia del fontanero rojo si se quieren recuperar.
- Estrella 10 - El Secreto de la Fortaleza: En el patio de los Boos podrás introducirte en una nueva zona si rompes los bloques de ladrillos rojos [C].


C

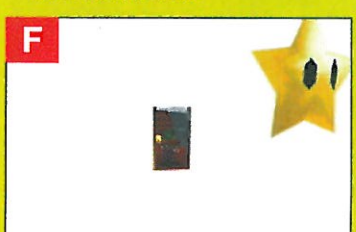
- Estrella 11 y 12 - Bowser en la Oscuridad: En la primera pantalla de Bowser hay otras dos estrellas.
- Estrella 13 - El interruptor ?: Cogiendo las monedas rojas de esta zona también obtendrás otra estrella de poder oculta.
- Estrella 14 y 15 - Bowser en la lava: Consiguiendo las monedas rojas y gracias a un interruptor, encontrarás otras dos estrellas ocultas en la segunda pantalla de Bowser.
- Estrella 16 y 17 - Don Témpano: El cuadro de Wario oculta otras dos estrellas. Para hacerte con cada una de ellas necesitarás utilizar a cierto gordinflón...


D

- Estrella 18 y 19- El secreto del Foso: Sólo con Wario podrás entrar en esta zona [D] tras haber vaciado el foso del castillo con los dos pilares del sótano. Pero necesitarás las habilidades de Mario para conseguir una de las dos estrellas ocultas en esta zona.


E

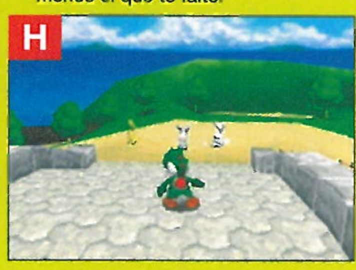
- Estrella 20 y 21 - Tras la cascada: Tienes que montarte en la cabeza del monstruo del lago oculto en "La Cueva del Laberinto". Dirigiéndole, haz que te lleve hasta la puerta doble [E]. Allí hay un acceso a esta zona en la que encontrarás otras dos estrellitas más.


F

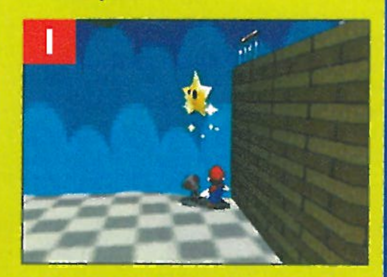
- Estrella 22 - Tras el espejo: En la habitación el gran espejo, entra con Luigi y usa la flor para atravesar el espejo. Sal por el reflejo de la puerta por la que entraste y hallarás una habitación secreta [F].
- Estrella 23 y 24 - Sobre los Arco Iris: En uno de los huecos de la pared de la sala de "Reloj Tic-Tac" está la entrada a esta zona en la que puedes conseguir otras dos estrellas. Una de ellas mediante las monedas rojas. La otra gracias a tu puntería lanzando a Wario a cierta plataforma con un bloque de ladrillos oscuro. La entrada a este mundo la diferenciarás de la entrada a "Camino del Arco Iris", porque del foso sale un foco de luz [G].


G

- Estrella 25 y 26 - Bowser en el cielo: El tercer enfrentamiento contra Bowser no podía ser menos. También aquí puedes conseguir dos estrellas secretas. Una recogiendo las 8 monedas rojas y la otra mediante un interruptor.
- Estrella 27 - Los conejos plateados: Ya te habrás dado cuenta de que en el castillo hay unos conejos diferentes del resto. Si coges los 8, de la cuarta puerta de la selección de personajes saldrá una nueva estrella oculta. El truco para conseguir todos los conejos reside en Yoshi. Sal y entra repetidamente del castillo observando los tres conejos del puente [H]. Al ser completamente aleatorios, tarde o temprano conseguirás los ocho, o al menos el que te falte.


H

- Estrella 28 - Toad: Las tres últimas estrellas son un regalo. Para la primera de ellas, habla con el Toad que está junto a la entrada de "La Cueva del Laberinto".
- Estrella 29 - Toad: Habla con el Toad del segundo piso, situado frente al cuadro que lleva a la "Montaña Escarpada".


I

- Estrella 30 - Toad: Habla con el Toad del tercer piso, junto al reloj que lleva a "Reloj Tic Tac" [I] para conseguir la estrella número 120. ¡Enhorabuena! Ahora por fin puedes subir al tejado de la mansión a por el último conejo de Luigi.

DESBLOQUEANDO LOS MINIJUEGOS

Una de las novedades más sabrosas de esta nueva entrega de este gran clásico son los minijuegos. Pero para tenerlos todos, no sólo necesitarás terminar el juego con 150 estrellas. También es imprescindible que le eches el ojo a esta guía rápida con la localización de todos y cada uno de los veloces conejillos.

YOSHI

Conejos para merendar

- Conejos 1, 2 y 3. Justo a la salida del castillo, junto al puente de piedra [A].
- Conejo 4. A la izquierda según sales del castillo, junto a las flores.
- Conejo 5. A las afueras del castillo, en el foso una vez vaciado.
- Conejo 6. Fuera del castillo, en los alrededores del laberinto de setos.
- Conejo 7. En el acceso al Mundo 7, "La Tierra del Fuego" [B].



MARIO

A Mario le gustan al ajillo

- Conejo 1. Saliendo del castillo, al fondo a la derecha.
- Conejo 2. A las afueras del castillo, en el foso una vez vaciado.
- Conejo 3. En la entrada a la "Bahía del Capitán" [A].
- Conejos 4 y 5. En la zona de acceso a la pantalla "La Tierra del Fuego".
- Conejo 6. En el segundo piso del castillo, justo a la salida de la escalera de caracol.
- Conejo 7. En la segunda planta, en la habitación del gran espejo [B].



LUIGI

Luigi los prefiere en pepitoria

- Conejo 1. Fuera del castillo, en el laberinto de setos.
- Conejo 2. En la sala de acceso del "Campo de los Bob-omb".
- Conejo 3. En la zona de los Boos, justo encima de la puerta [A].
- Conejo 4. En la habitación de los pilares para drenar el foso [B].
- Conejo 5. En el segundo piso.
- Conejo 6. Junto al cuadro de Mario.
- Conejo 7. En el tejado del castillo de Peach (necesitas tener las 150 estrellas para abrir el cañón y subir).



WARIO

Se suele comer uno de postre

- Conejo 1. En el lateral derecho del castillo.
- Conejo 2. En la entrada a "La Fortaleza de Piedra".
- Conejo 3. En el acceso al mundo 7, junto a Toad.
- Conejo 4. En el patio de los Boos.
- Conejo 5. En la segunda planta, en la habitación de acceso a "Isla Cambiante" [A].
- Conejo 6. En la tercera planta, a la entrada de "Reloj Tic-Tac".
- Conejo 7. En el hueco opuesto [B] a la entrada del mundo "Camino del Arco Iris".





Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATEN KAITOS

Pac-Man
Combina las cartas de fruta mora, fresa, naranja, manzana y melón y te aparecerá un PAC-MAN de la de la versión de Pac-Land, y verás qué risa y tal.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:
Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:
- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** vence a Nappa con Tien.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA 3ª EDAD

Piedras Elficas infinitas
Después de la batalla en la que ayudas a Aragorn vuelve sobre tus pasos y ve a la parte izquierda de la armería. **Inspecciona donde se ven unos guantes brillar y encontrarás una piedra élfica** para encantar armaduras. Ahora graba el juego y sal. Cuando vuelvas al mismo sitio te la volverás a encontrar. Puedes hacer esto ilimitadamente, así que, sácale partido y ¡que lo disfrutes!

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Trajes para el modo multijugador:
Entra en el menú de extras e introduce la siguiente combinación y obtendrás todos los trajes para el modo multijugador: **abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba.**

Paintball multijugador:
En el menú de extras introduce la siguiente combinación: **derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba.**

MARIO PARTY 6

Banco de estrellas
Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" **nuevos personajes, trucos y mapas** en el "Banco de estrellas":
- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas
- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estrellas
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estrellas
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas
- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estrellas
- Pulla Wario: 10 estrellas
- Pulla Yoshi: 10 estrellas.



MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:
- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con cualquier compañero.
- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa Relámpago del torneo especial, en dobles.
- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, las tres coipas del torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.



METROID PRIME 2: ECHOES

Áreas y músicas para multijugador:
- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":
Completa al menos una vez el juego, grábalo y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1. Verás que puedes pinchar opciones relacionadas con gastar el "RANGO" que has ido cogiendo en tu partida anterior para disfrutar de ventajas en la siguiente:
- **Cargar hasta con 30 items:** 500 rango
- **EXP x 1/2:** 10 rango
- **EXP x 10:** 3000 rango
- **EXP x 2 :** 1000 rango
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 rango
- **Incrementa la tensión:** 100 rango
- **Aumenta las relaciones:** 100 rango
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 rango
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 rango
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 rango
- **Transferencias:** precio variable

Escenas graciosas:
Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz.

VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra
- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o niño siendo adulto.
- **Modo ultra V-rated:** completa el juego en modo V-rated.
- **Modo Súper VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

ADVANCE GUARDIAN HEROES

Pantalla de titulo alternativa:
Completa el juego en modo super-difícil para que aparezca.

Desbloqueables:
- **Modo time attack:** Completa el juego en modo normal.
- **Nuevos personajes:** Termina el modo Time Attack varias veces o dona gemas en el modo historia, entrando en el laboratorio.
- **Modo Super-difícil:** Completa el juego en modo difícil.



BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla aerea en su circuito preferido.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas para Cheato. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Forja armas sin luz solar
Si vas a ver al herrero sin un ápice de luz solar en el marcador, también puedes forjar armas. Ponte como si fueras a hablar con el herrero y, en vez de hablar, suelta un hechizo Rising Sun. Antes de que explote, habla con él y podrás forjar sin gastar energía ni comprar Nueces Solares ni "ná".

MARIO PARTY ADVANCE

Modo Competición
Completa los siguientes minijuegos para desbloquear los correspondientes escenarios:
- **Bowser Land:** Consigue todos los minijuegos de de Koopa niño.
- **Duel Dash (modo fácil):** Gana en tres minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo normal):** Queda cinco veces primero en los minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo difícil):** Gana siete veces en los minijuegos de duelo.
  - **Sala de juegos:** Vence en el minijuego de las monedas y se abrirá.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación
- **Completa el nivel de Monstro:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.



LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Rupias infinitas:
Si cavas a la izquierda de la puerta de tu casa encontrarás 20 rupias. Ahora entra en casa y vuelve a salir, **las rupias volverán a estar ahí.** Hazlo tantas veces como quieras para comprarte lo que te dé la gana.

Estatua de Tingle:
Completa todas las "Kinfusions". Ahora habla con Tingle, te dará **una estatua de oro** de sí mismo como premio.

LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5 ..... Fase 1-1-1
BK8V ...... Fase 1-1-2
69NN .... Fase 1-2-1
GFVY ...... Fase 1-3-1
V34K .... Fase 1-3-2
94HR ...... Fase 2-1-1
ZWLG ..... Fase 2-ú-2
SP?? ...... Fase 2-1-3
KDY3 ...... Fase 2-2-1
Y27F ...... Fase 2-3-1
6!2N ...... Fase 2-3-2
BHBV ..... Fase 2-3-3
MQR5 ..... Fase 2-4-1
3YTK ...... Fase 2-4-2
?6DS ...... Fase 2-4-3
6?SR ...... Fase 2-5-2
SNJ5 ...... Fase 2-5-3
MNW9 ..... Fase 3-1-1
BF8Z ...... Fase 3-2-1
65NS ...... Fase 3-2-2
YVKK ...... Fase 3-2-3
KGTY ...... Fase 3-2-4
SRD6 ...... Fase 3-3-1
Z3ZB ...... Fase 3-4-1
9?5M ...... Fase 3-5-1
FC73 ...... Fase 3-5-2
NL2? ...... Fase 3-5-3
VXBG ...... Fase 3-6-1
YWKJ ..... Fase 3-6-2
GJQZ ...... Fase 3-6-3
KHP2 ...... Fase 3-7-1
313K ...... Fase 3-7-2
?!JT .... Fase 4-1-1
ML17 ...... Fase 4-2-1
YXFC ...... Fase 4-3-1
GHV1 ...... Fase 4-4-1
VW4C ...... Fase 4-5-1
YX!F .... Fase 4-6-1
.... (Fase final)

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GameCube, con el «Mario Golf: Toadstool Tour» de GameCube. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias para conseguir estos personajes únicos:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".



Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles en modo para expertos.

Cómo conseguir los niveles para expertos:
Colecciona estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles del modo experto:
- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

Completa cada nivel experto para recivir un regalito especial.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.



STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:
Completa el juego y habrá **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel al que quieres ir. Busca en la lista y encontrarás **un nivel secreto.**

SHINING FORCE

Cartas:
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en la encontrarás en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy.
- **Carta de Gong:** habla varias veces con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



TORTUGAS NINJA 2: BATTLE NEXUS

Códigos:
Úsalos para desbloquear las distintas rutas:
- **DDRSMSR** Desbloquea la ruta 16 en el modo batalla.
- **RDLDSMD** Desbloquea la ruta 16 en el modo carrera.
- **SMRDLML** Desbloquea la ruta 17 en el modo batalla.
- **MDSMSDM** Desbloquea la ruta 17 en el modo carrera.
- **LMSLSRS** Desbloquea la ruta 18 en el modo batalla.
- **SRMLDDR** Desbloquea la ruta 18 en el modo carrera.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64
- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON
- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubí y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)

GAME BOY ADVANCE
- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3

GAMECUBE
- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS
- Mr. Driller
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Ridge Racer
- Wario Ware Touched!

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

VELOCIDAD EN NINTENDO DS

Ey, chavales, mi nombre es Juan y soy el afortunado poseedor de una Nintendo DS. Estoy contentísimo con mi nueva consola y me encantan los juegos de coches, pero ninguno acaba de convencerme del todo. ¿Sabéis si hay alguno a la vista que merezca la pena?
Juan Revilla. Madrid.

NA. Tienes razón Juan, parece que la velocidad se está empezando a poner de moda en la táctil. Y alégrate porque esa moda va a seguir con títulos aún más cañeros. Las carreras callejeras de **«Need For Speed: Most Wanted»**, del que ya hemos hablado otras veces, también verán la luz en DS de la mano de Electronic Arts. Y no será el único, también de EA nos llegará **«Burnout Legends»**, con sus espectaculares competiciones por las carreteras de una ciudad atestada de tráfico. Que buen rollo, ¿eh?

ORIGINALIDAD TÁCTIL

Hola colegas! Me llamo Miguel y leo todos los meses vuestra revista. ¡Sois geniales! Me he comprado la DS y es una pasada, sobre todo los juegos como «Wario Ware Touched» o «Pac-Pix». ¡Nunca había visto nada así! ¿Saldrán más juegos tan originales como estos?
Miguel Lázaro. Madrid.

NA. Nos alegramos de que te mole tanto la DS, Miguel. Desde luego, es una forma totalmente nueva de jugar, ¿eh? Y esto no ha hecho más que empezar. Seguro que ya has leído algo de **«Elektroplankton»**, un originalísimo juego de Nintendo que mezclará el maravilloso control táctil de DS con música, arte y ambientación marina. ¡Increíble! **«Phoenix Wright»**, de Capcom, nos meterá en la piel de un abogado que deberá resolver sus casos con la ayuda de una amiga telépata (en la imagen de la derecha puedes ver al "prota". Y si esto no te parece suficientemente original, espera a ver una cosa llamada **«Trauma Center»**, un simulador de medicina en el que operaremos a los pacientes a golpe de puntero. ¡Ah!, ¡y no te olvides de **«Nintendogs»**! Por aquí ya anda todo el mundo deseando tener un perrillo virtual de Miyamoto.

LA CARTA DEL MES

REVOLUCIÓN DE COLORES

Hola nintenderos! Me llamo Fran y estoy que me como las uñas pensando en la Revolution. Decidme todo lo que sepáis, por favor.
Francisco Hidalgo. Valencia.

NA. Verás, Fran, En el E3 de Los Ángeles no se ha confirmado nada, pero se rumorea que la "Revolución" se producirá a finales de 2006. El precio de este nuevo maquinón de Nintendo podría ser de unos 250 euros. Y lo que sí es casi seguro es que aparecerá en varios colores: negro, blanco, rojo, amarillo y plateado. Ya ves, vas a tener dónde elegir. En cuanto a juegos, las principales compañías japonesas aseguran su participación, desde Square a Bandai. Y Nintendo quiere contar también con los mejores desarrolladores de Europa. Se habla de 50 juegos preparados para el lanzamiento, con un nuevo Super Smash Bros incluido en la consola (¡menuda bomba!). Nintendo asegura que será la máquina más poderosa de la nueva generación. ¡Fliparemos!

LA IMAGEN

DE BOTE EN BOTE. Así estuvo el stand de Nintendo durante los tres días de E3. Casi a empujones tuvimos que abrirnos hueco para jugar con Zelda (después de esperar las horas de cola, claro) y probar lo último de DS. Quedó claro que los juegos de Nintendo eran los más buscados del E3.

VUELVE TONY HAWK

Qué tal, colegas? Tengo la CUBE y una molona Nintendo DS y me he enterado de que va a salir un nuevo Tony Hawk para mis consolas, ¿tenéis algún dato?
Raúl Arenas. Cantabria.

NA. Pues sí, Raúl, lo tenemos. El juego que dices se llamará **«Tony Hawk´s American Wasteland»** y saldrá el próximo otoño para GameCube, Nintendo DS y Advance. Tony nos volverá a dejar alucinados con el mejor skate y, de regalo, las acrobacias más increíbles sobre bicis BMX. Sí, sí, se subirán en bicis, también. Además, parece ser que la versión de GC tendrá unos gráficos increíbles. Aunque el bombazo será la versión de DS, que incluirá la opción de juego on-line.

UNA DE AVENTURAS

Cómo va eso, tíos? Me llamo Jesús, tengo 15 años y me gustaría saber si me podéis decir alguna nueva aventura que vaya a salir para GameCube, porque últimamente no salen muchas. Gracias chavales.
Jesús López. Barcelona.

NA. Hola Jesús. Gracias a ti por escribirnos. Pues mira, en el E3 de Los Ángeles nos hemos enterado de algunos detallitos del juego basado en la nueva peli de **«King Kong»**. Ubisoft lo lanzará en navidades y será una



La versión de «King Kong» de Peter Jackson y Ubisoft, promete ser la bomba en el cine y en tu pantalla.

aventura en la que manejaremos tanto al mono gigante como a un grupo de exploradores. Las partes en las que llevemos a King Kong serán en tercera persona y se centrarán en la acción. En cambio, cuando seamos un humano la acción pasará a primera persona y se convertirá en una aventura de investigación y cooperación con nuestro equipo de exploradores. Suena bien, ¿verdad?

DISNEY A TUTIPLÉN

Hola! Soy Adrián y tengo una preguntilla, a ver si me podéis responder. El caso es que me acabo de pillar una DS y me encantan los juegos de Disney, pero todavía no hay ninguno para esta consola. ¿Aparecerá alguno pronto?
Adrián. E-mail.

NA. Pues te va a tocar esperar hasta finales de año. Pero va a merecer la pena, porque lo que se aproxima es toda una avalancha de juegos Disney. Uno de los más prometedores es **«Crónicas de Narnia»**, de la que te hablamos en las noticias. También vas a ver en DS **«Los Increíbles 2»**. **«Lizzie McGuire & That´s So Raven»** será un juego de habilidad e inteligencia basado en dos populares programas de Disney Channel. Por último, sabemos que la genial **Kim Possible**, protagonista de una de las series de dibus más seguidas, dará el salto desde la serie de TV hasta nuestra querida táctil.



«Sonic Gems Collection» recopilará los juegos más originales que ha protagonizado el erizo de Sega.

SONIC FOREVER

Hola nintenderos! Me llamo Javi y soy un fan total de Sega, pero hace tiempo que no sacan un juego para GC. ¿Sabéis si tienen alguno preparado?
Javi. E-mail.

NA. Qué tal Javi? Como ya dijimos el mes pasado, Sega lanzará en septiembre **«Spartan Total Warrior»**, un brutal juego de acción basado en la Antigua Roma. Pero mucho más prontito, este mismo verano, jugaremos con **«Sonic Gems Collection»**. El disco recopilará tres juegazos del erizo azul: el clásico «Sonic CD», el arcade de lucha «Sonic The Fighters» y uno de carreras, «Sonic R». Además, incluirá como extras seis juegos de Sonic para GameGear.

SE ACERCA «FIRE EMBLEM»

A las buenas nintenderos! Mi nombre es Miguel, tengo 13 años y me encanta vuestra revista. Mis juegos favoritos son los RPG. He visto pantallas flipantes de «Fire Emblem» de GC y ya estoy deseando jugarlo. ¿Sabéis cuándo va a salir?
Miguel Sanz. Murcia.

NA. Estás de enhorabuena Miguel, porque ya hay fecha definitiva para **«Fire Emblem: Path of Radiance»**. Saldrá el 18 de noviembre. Y ese mismo día también podrás hacerte con **«Fire Emblem: The Sacred Stones»** para Game Boy Advance. Así que vas a tener rol y estrategia para dar y tomar. fdfghjtdy

DE TIENDAS POR N.Y.

Hola gente! ¿Qué tal por la revista? Me llamo Edu, tengo 11 años y me voy con mis padres a Nueva York, así que podré visitar el Pokémon Center y de paso entrar en la nueva tienda que Nintendo acaba de abrir allí. Contadme cómo es, que tengo unas ganas locas de cooooomprarrrrr...
Eduardo. E-mail.



En el nuevo Nintendo World de Nueva York podrás comprar todo lo que tenga que ver con Nintendo...

NA. ¡Vaya! ¡Eso sí que es suerte! En fin, Nintendo World, la megatienda de cosas de Nintendo en Nueva York, se inauguró en mayo. Está en la Plaza Rockefeller de Nueva York, abre los siete días de la semana y allí vas a encontrar todos los juegos de Nintendo que quieras, podrás probar las últimas novedades y competir en partidas multijugador con GBA y DS. Además, incluye el PokéCenter que ya estaba en NY, así que si quieres Pokémon...

ANOTHER CODE

Qué tal? Soy Alex, tengo 13 años y una DS. En el VCD que regalasteis en el número anterior, flipé con el vídeo de «Another Code». ¿Tenéis algún dato interesante más?
Alejandro. E-mail.



NA. No nos extraña que flipases con el vídeo de **«Another Code»**. Nosotros ya lo hemos probado y es una auténtica maravilla. El juego es una emocionante aventura con una argumento de esos que enganchan desde el principio. Además, aprovecha las posibilidades de la DS a tope, sobre todo en los puzzles, dónde aparte del coco tenemos que usar el puntero y el micro de la consola. Lo tienes en las tiendas ya mismo, el 24 de junio. ¡A por él!

EL ARTISTA DEL MES



Sergio nos ha mandado esta obra de arte con alas por e-mail. Con 4 alas, concretamente, de Lugia y Ho-oh. Y bien majas que son. Claro que, desde hoy, seguro que también se lo parecerán las del Arwing de Starfox.

¡Starfox Assault para ti, artista!
Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO.

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿QUÉ PASA CON EL NUEVO NARUTO PARA DS?
La compañía Tomy lanzará «Naruto RPG 2: Chidori vs Rasengan» en Japón el 14 de julio. Será un RPG lleno de acción y magia.

¿SABÉIS FECHAS DE LANZAMIENTO DE LOS JUEGOS DE KONAMI EN DS?
Las sabemos para Japón. Toma nota: Castlevania Dawn of Sorrow y Lost in Blue estarán en las tiendas el 25 de agosto.

¿HA SALIDO ALGÚN MODELO NUEVO DE DS?
En julio sale un nuevo modelo Pink Mew sólo en Japón. Es rosa y tiene la silueta de Mew en varios lugares de la consola.

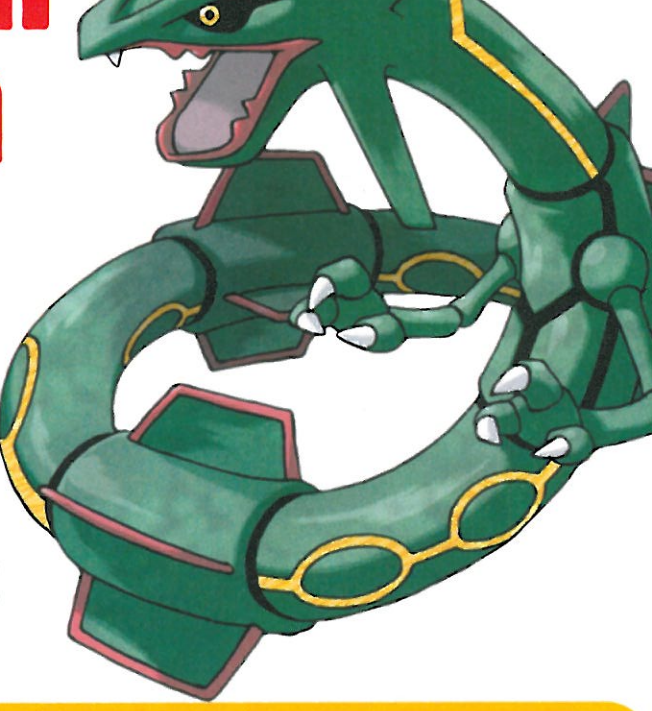
¿QUÉ ME PODÉIS CONTAR DE UN NUEVO YU-GI-OH!?
Que se llama Nigthmare Troubadour, se acaba de presentar en el E3 para DS y lo tendremos dentro de muy poco.

¿SABÉIS CUÁNTO VENDE NINTENDO DS EN JAPÓN?
Pues se han vendido 2.400.000 máquinas desde que salió.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Todo lo verás de color esmeralda...!!

POKéMON ESMERALDA La edición definitiva



Vas a alucinar con el reportaje que estamos preparando sobre la llegada del nuevo Pokémon. Prepárate para descubrir todas las sorpresas increíbles que esconde. ¡No te lo pierdas!



¡¡MARIO QUIERE MÁS ACCIÓN Y DEPORTE!!

Así serán los nuevos juegos del bigotes. Desde Mario Baseball a Mario Mix, te enseñaremos a qué jugará Mario en GameCube con todo lujo de detalles.

Y ADEMÁS...

- **Cómo se diseña Crónicas de Narnia,** viajamos hasta Manchester para asistir al desarrollo de un juego que promete romper moldes.
- **Nintendogs.** Fliparás con nuestro primer contacto del juego de moda en DS.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Daniel González, Javier Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Fco. Javier Sánchez, Sergio Llorente, Javier Salazar, Pedro Ample

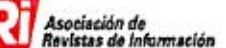
axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

Publicación controlada por



HOBBY PRESS

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

FOTOFONDOS MÁS PEDIDOS

36525

ENVÍA WAP33 (ESPACIO) CÓDIGO FOTO AL 7494
Y SI TU CÓDIGO ES NÚMERIO TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 90

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES — Atención cliente(10-17h) 902 01 01 27

FONDOS EN COLOR

envía WAP33 + espacio + código fondo o animación al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90

39095 · 37030 · 36455 · 35485 · 35209 · 36000 · 35502 · 36648 · 39922 · 39923 · 36636 · 37607 · 36039 · 35937 · 35536 · 35365 · 36497

top

35492 (1) · 41490 (2) · 36215 (3) · 36170 (4) · 38878 (5) · 39252 (6) · 41922 (7) · 38879 (8)

NUEVOS

42913 · 42914 · 42915 · 42904 · 42905 · 42906 · 42907 · 42908 · 42896 · 42897 · 42898 · 42899 · 42900 · 42901 · 42902 · 42903

muchos más

36523 · 41545 · 42740 · 42741 · 42742 · 42743 · 42806 · 42744 · 42745 · 42746 · 42747 · 42748 · 42749 · 42750 · 42751 · 42752 · 42753 · 42757 · 42778

QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA — LIMPIA TU PANTALLA — envia blanco al 5477

HTTP://WAP.SINFINDEJUEGOS.COM — TODAS LAS FOTOS, POLIS... EN TU MOVIL!! CONECTATE Y DESCARGATE TODO ENVIANDO CONFIG AL 7808

CINE

35478 · 35528 · 35529 · 35530 · 35532 · 35534 · 35535 · 36053 · 35537 · 35538 · 35540 · 36001 · 36039 · 36146 · 36147 · 36148 · 36151 · 36152 · 36330 · 36464

TONOVOCES — MAS PEDIDOS

¡¡¡TU MÓVIL HABLARÁ!!!

ENVÍA POL82 + ESPACIO+ CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
Y SI TU CÓDIGO ES NUMÉRIO TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 90



boris	Boris	Imitación
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
risa	Carcajada	Hombre riendo
pocholo	Pocholo	Imitación
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
risita	Cuñaaaaao	El Risitas
77437	Cogelo de una puta vez	Barragan
77450	Coge el telefonoooo	Pedro Reyes
77325	Nos hacemos unas pajillas	Torrente
77650	Cerco policial	Gracioso
77256	Uuu que es eto?	Mensaje nuevo gitano
77451	Soy yo el movil	Pedro Reyes
77253	Soy el puto movil	Movil
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77116	R2D2	Star Wars
77254	Si sueno pues me coges...	Movil
papuchi	Papuchi	Imitación
77188	Arranca llevo manos libres!	Frase
77484	Estan llamando a nuestro móvil	Marines
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77636	Es increible que te suene el móvil	David Bisbal
77472	Que soy el telefono cogerme!	Divertido
77222	Pedos y eruptos	Divertido
77407	Descuelga el telefono cuñaaaoooo	Risitas
77639	Ir para nada es tonteria..	Cruz y raya
77441	Es tu jefe para tocarte los huevos	Barragan
77637	Me esta poniendo el vibrador	Boris
77334	Grito de Tarzan	Tarzan
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo
77420	Trata de arrancarlo Carlos	Luis Moya
77128	Vaa tia vaa	Shin Chan
77452	Po favó coge el telefono	Pedro Reyes
aznar	Aznar	Imitación
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás	Luis Moya
77479	Risa bebe	Divertido
77299	Cogelo Jesus que es tu cuñaaao	El cuñao
77595	Coge el telefono!	Boris
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77269	Chinita ven aqui	Torrente
77158	Darth Vader	Star Wars
77177	Se me escucha o no?	Frase
77446	Son tus amigos pa joderte	Barragan
77409	Descuelga el telefono maricon	
77642	El telefono es mi tesoro	Gollum



77258	Coge el puto telefono cabron!	
77763	Que pasa nen?	Makinero
77281	Cogelo que es tu camello	Torrente
77223	Formula 1	
77018	Teléfono antiguo	
77007	Orgas...	
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77419	Por dios trata de cogerlo	Luis Moya
77386	Que poderio tengo en el c...	C. Mairena
77485	Carabirubi	El Fari
77435	Osea te cojo el telefono	Superpija
77252	Septimo de caballeria	corneta
77339	Tienes un mensaje nuevoooooo	
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas	
77005	Sonido THX	
77048	Sirena de policia	
77483	Gallina imitando Formula 1	Divertido
torrente	Torrente	Imitación
77762	Como el luisma no se entera	Luisma
77045	Harley Davidson	
77786	**Que pasa neeeeeeeeeeng!**	Neng
77787	El Luisma? no aqui no es...te equivocas	
77247	Un poquito de por favor	Portero
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Sms
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77123	Que alguien me coja!	Frase
77002	Grito de Tarzan	
77594	Avanti	Chiquito de la calzada
77287	Coge el telefono que esta sonando	
77147	A tomar una copita	Chiquito
77481	Coge ya el móvil!	Paleto
77761	Rompo camaras y micros	Julian Muñoz
77764	Soy Palomino te digo Xiu xiu	Palomino
77765	Presidente de la comunidad	Sr. Cuesta

SONIDOS REALES

77259 Esta sonando mi telefono

77259	Esta sonando mi telefono
77119	Bebe gracioso
77000	20th Century Fox
77117	Musica del No-do
77105	Toque militar
77224	El bueno, el malo y el feo
77063	Burro
77217	Gatito
77115	Estoy a punto de correrme...
77068	Chimpance excitado
77058	Pedo
77064	Caballo relinchando
77038	Pistola 9 mm
77114	Vacas

POLIFONICOS

envía TONOS97 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90

buscapolitonos — ¡¡para estar a la última encuentra tus politonos antes que nadie!!
envia TONOS97 + espacio + una palabra que la identifique (título,cantante) al 7494
ej: tonos97 buleria si quieres descargarte buleria



TOP 20

83705	Zelda
83737	Dragon Ball Z
84064	Darth Vader Marcha imperial
83658	Star Wars
83739	Final Fantasy
85662	A toda mecha
82172	Barcelona
84437	Shin Chan
84440	El señor de los anillos
82190	Betis
84067	El Exorcista
83188	Real Madrid
84937	Kill Bill - Silbido
85083	Aqui no hay quien viva
85119	Buscate un hombre que te quiera
83738	Metal Gear Solid
84231	Bar coyote
83731	metal Gear Solid 2
82652	Fiesta Pagana
80095	South Park

VIDEO JUEGOS

83754	Kingdom Hearts
83708	Resident Evil
83750	Super Mario Brothers
83732	Mortal Kombat
83714	Street Fighter
83700	Crash Bandicoot Warped
83756	Sonic The Hedgehog
83733	Resident Evil 2
83711	Super Mario 1
83757	Sonic The Hedgehog
83753	Tetris
83712	Super Mario 2
83716	Tomb Raider 3
83726	F-Zerox
83707	Gran Turismo
83744	Bubble Bobble
83706	Worms
83709	Tomb Raider
83719	Super Mario World
83741	Donkey Kong Country
83758	Puzzle Bobble
80084	Time to fight
83765	Ghouls and goblins
83777	Final Fantasy 2
83752	Tetris
83728	Crono Trigger
83743	Doom
83742	Donkey Kong Country 2
83755	Sonic The Hedgehog



MANGA

84290	To Zanarkand
84295	Hikari
84329	Mazinger Z
84320	Aeris
84316	Suteki da ne
84289	Zankoku na tenshi no thesis
84322	Itooshi hito no tame ni
84330	1/3 no Junjou na kanjou
84278	Head cha la
84310	Jenova
84269	Eyes on me
84347	opening
84321	Tokimeki no doukasen
84309	Opening
84277	Attack on dollet
84303	Jajauma ni sasenaide
84336	Platinum
84354	Heart of the sword
84335	Opening
84333	Duvet
84337	Sobakasu
84287	Ryoga
84351	Thanatos

CINE TV

84724	El bueno, el malo y el feo
80017	Mision Imposible
83883	Fraggle Rock
80143	La Pantera rosa
84759	Gladiator
80044	Rocky
80096	Pulp Fiction
80498	El fantasma de la opera
84207	El Padrino
80125	Mortal Kombat
80108	Benny Hill
80025	Los Simpsons
83834	La abeja maya
80048	El coche fantastico
80194	Dirty Dancing Time of Life
84560	Curro Jimenez
80065	Friends
84940	Sexo en Nueva York
80074	El equipo A
84692	Rasca y pica
84697	CSI Las Vegas
80174	Expediente X
85219	Volkswagen Golf
84660	SWAT - Hombres de Harrelson
84999	CSI Miami
80091	20th Century Fox
80023	Austin Powers
80014	James Bond
83687	This is halloween
80131	Buffy Cazavampiros
83836	Heidi
84233	La historia interminble
83901	Zorba el griego



NUEVOS

85314	Gitanas
85315	Feel good inc.
85299	Salomé
85286	La noche
85284	Contigo my baby
85292	Cada vez que tu me ... a
85293	Girl
85295	La argentinidad al palo
85296	Mi caramelo
85298	Los simuladores
85305	Yo lo que quiero
85289	Ecos
85631	Miedo
85261	Dentro de mi
85278	Shiver
85281	Giving you up
85661	Crafty
85664	Has aparecido tu
85665	Si tu quieres
85666	Somos de piedra
85273	Daria mi vida
85274	No te merezco
85275	Un dia de tu vida
85276	No me van a hacer [illegible]
85259	Que soy yo para ti

SUPER TONOS

85302 La tortura
85311 El Bufón
85312 Tangled up in me
85313 Yo paso del amor

FUTBOL

82123	Athletic De Bilbao
82124	Atletico De Madrid
84362	Champions League
84436	Centenario Real Madrid
83258	Sevilla F.C.
84487	We are the champions
84932	Real Sociedad
84987	Real Zaragoza
84793	A por ellos
85034	RCD Espanyol
83808	Himno de España

REGGAETON

85629	Gasolina
85103	Baila morena
85249	Hasta cuando
85145	Pobre diabla
85150	La gata (palante)
84826	Dale don dale
84760	Obsesion
85113	Dile
85632	Yo no soy tu marido
85628	Culo
85253	Felina
85211	El baile del pescao













*Precio sms: 1,2 €men.+iva *Precio max/min 806: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. +18 años: Apd. Correos 6079 - 41009 Sevilla; CIF B-91109454. Si tienes problemas compruebe su configuracion GPRS y WAP con su operador de telefonia o envia CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente. Atencion al cliente 902 01 30 16. Nº LIC. SGAERMVBM 513 09 9019. El Nº de movil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (Nº 2050120079 - agencia de proteccion de datos-) cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envio gratuito de información y promociones. Puede darse de baja asi como ejercitar el derecho de acceso, rectificacion, cancelacion u oposicion con tan solo enviar un correo indicando el numero de telefono a juegosjava@hotmail.com o llamando al 902 01 36 33. Necesitan varios mesanjes. COMPATIBLES

¿Cuánto mides?

1,83 m
1,82 m
1,81 m
1,80 m
1,79 m
1,78 m
1,77 m
1,76 m
1,75 m
1,74 m
1,73 m
1,72 m
1,71 m
1,70 m
1,69 m
1,68 m
1,67 m
1,66 m
1,65 m
1,64 m
1,63 m
1,62 m
1,61 m
1,60 m
1,59 m
1,58 m
1,57 m
1,56 m
1,55 m
1,54 m
1,53 m
1,52 m
1,51 m
1,50 m
1,49 m
1,48 m
1,47 m
1,46 m
1,45 m
1,44 m
1,43 m
1,42 m

Charizard

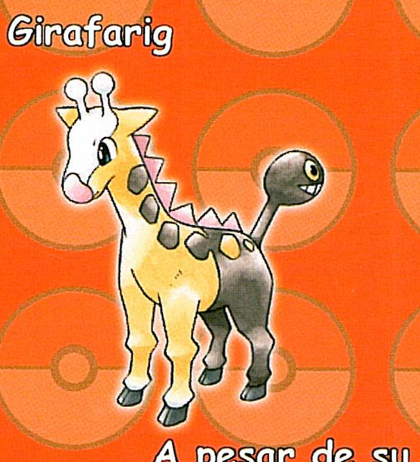
¡¡Eres como el gran Pokémon de fuego!!

Tentacruel



¡Si lo sacas del agua es así de alto!

Girafarig



A pesar de su cuello, solo mide metro y medio

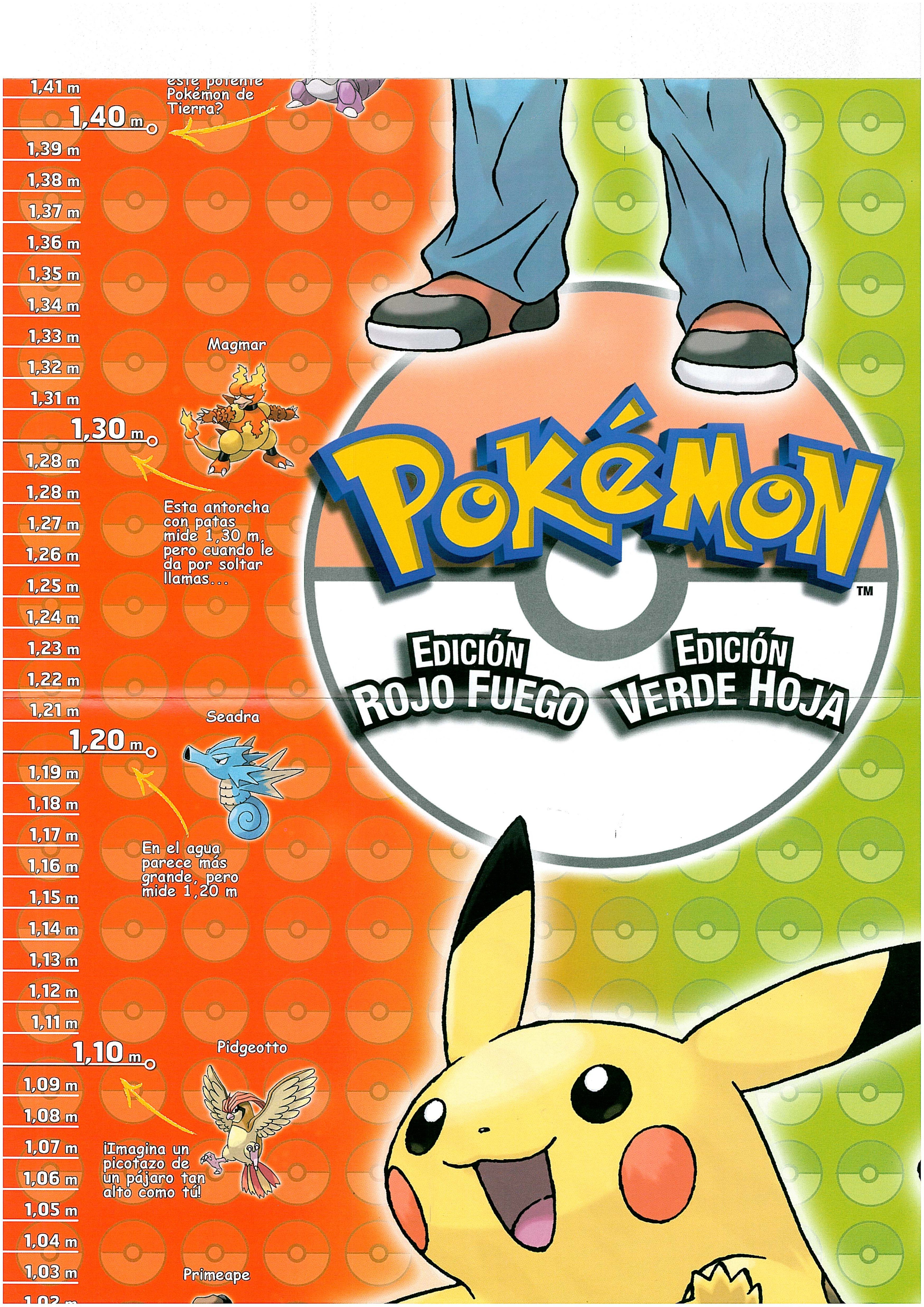
Nidoking



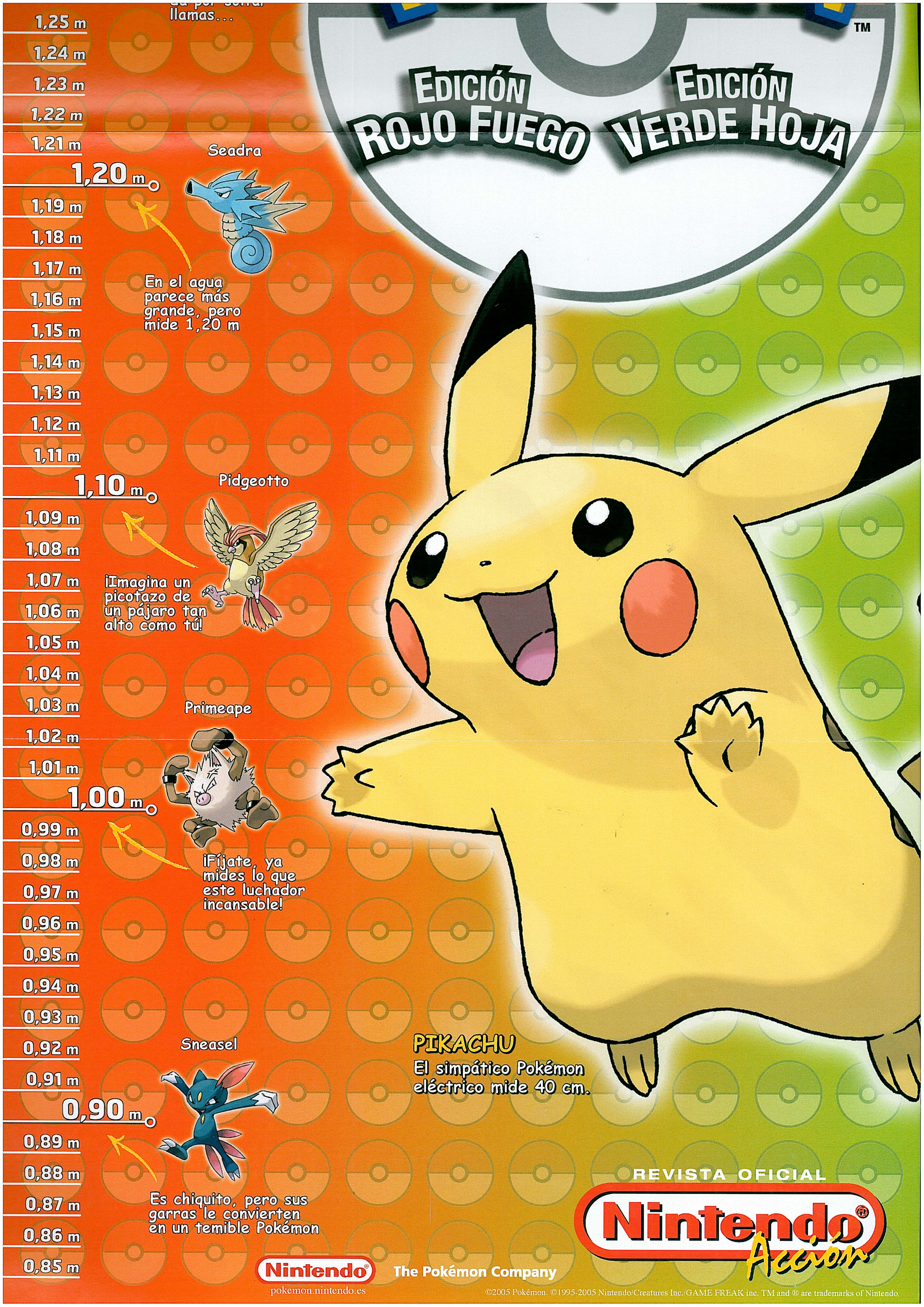
¿Alcanzas a ...

ENTRENADOR

El protagonista de Rojo Fuego y Verde Hoja es un gran maestro, ¿verdad que molaría ser tan guay como él?



1,41 m
este potente
Pokémon de
Tierra?
1,40 m
1,39 m
1,38 m
1,37 m
1,36 m
1,35 m
1,34 m
1,33 m
Magmar
1,32 m
1,31 m
1,30 m
1,28 m
1,28 m
Esta antorcha
con patas
mide 1,30 m,
pero cuando le
da por soltar
llamas...
1,27 m
1,26 m
1,25 m
1,24 m
POKÉMON™
EDICIÓN
ROJO FUEGO
EDICIÓN
VERDE HOJA
1,23 m
1,22 m
1,21 m
Seadra
1,20 m
1,19 m
1,18 m
1,17 m
En el agua
parece más
grande, pero
mide 1,20 m
1,16 m
1,15 m
1,14 m
1,13 m
1,12 m
1,11 m
Pidgeotto
1,10 m
1,09 m
1,08 m
1,07 m
¡Imagina un
picotazo de
un pájaro tan
alto como tú!
1,06 m
1,05 m
1,04 m
1,03 m
Primeape


llamas...
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
1,25 m
1,24 m
1,23 m
1,22 m
1,21 m
Seadra
1,20 m
1,19 m
1,18 m
1,17 m
En el agua parece más grande, pero mide 1,20 m
1,16 m
1,15 m
1,14 m
1,13 m
1,12 m
1,11 m
Pidgeotto
1,10 m
1,09 m
1,08 m
1,07 m
¡Imagina un picotazo de un pájaro tan alto como tú!
1,06 m
1,05 m
1,04 m
1,03 m
Primeape
1,02 m
1,01 m
1,00 m
0,99 m
¡Fíjate, ya mides lo que este luchador incansable!
0,98 m
0,97 m
0,96 m
0,95 m
0,94 m
0,93 m
Sneasel
0,92 m
0,91 m
0,90 m
0,89 m
0,88 m
0,87 m
Es chiquito, pero sus garras le convierten en un temible Pokémon
0,86 m
0,85 m
PIKACHU
El simpático Pokémon eléctrico mide 40 cm.
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
©2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.